Кочевники

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Брайан Кэмпбелл, Патрик О'Даффи и Грег Штолзи

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Майк Ли

Редактор: Мишель Лайонс

Арт-директор: Паулина Бенни

Дизайн книги: Мэтт Милбергер

Внутренние иллюстрации: Алекси Бриклот, Шейн Коппейг, рик Мартин, Бен Темплсмит, Энти Трабболд, Кэти Уилкинс

Передняя обложка: Бром

Глава первая:
Зов дороги

И отправились они. И был ужас Божий на окрестных городах…
Бытие, ***35:5***

Сородичи часто сравнивают города с золотыми клетками. Городские вампиры наделены властью, доступом к крови и уважением, а некоторые из них могут быть даже по-своему счастливы. Впереди у них целая вечность на накопление материальных благ и подковёрные игры с другими вампирами. Что ещё может пожелать человек, получивший бессмертие и мистические способности?

Тем не менее, клетка есть клетка. Вампиры не могут покинуть домен – как правило, из-за собственных страхов, но иногда и по воле других обстоятельств. Иногда их привязывают к себе старейшины. Иногда им просто некуда больше идти.

Ирония заключается в том, что дверь в такой “клетке” всегда открыта. Если вампир действительно этого хочет, он всегда найдёт способ уйти. Однако это почти всегда означает, что он потеряет деньги и слуг, а возможно, станет врагом для старейшин, которые имели на него планы.

Не все вампиры выдерживают первые ночи странствий. Часто это означает, что они встречают Окончательную смерть, отчаянно пытаясь найти убежище в предрассветных лучах. В большинстве ситуаций, однако, им хватает смекалки пережить день-другой – и всё же они понимают, что не в состоянии провести *вечность* в дороге.

Последнее требует воли, изобретательности и практического склада ума, которым – если верить самим кочевникам – обладают лишь единицы.

Причины кочевой жизни

Не все вампиры прощаются с родным городом навсегда. Среди них хватает и тех, кто просто поддерживает связь между двумя доменами по указу своего ковенанта или пытается разузнать, как выглядит общество Проклятых в окрестных городах.

Тем не менее, многие кочевники порвали со своей прежней жизнью именно потому, что их не устраивала стагнация и незыблемость. Они знают, что если поселятся в другом домене, их ждёт всё то же “размякание”, что и раньше – не говоря о необходимости служить окружающим. Когда они останавливаются в новом домене, в первые ночи им сообщают, где находятся городская Кормушка, Элизиум, личные территории ковенантов и так далее. Как только они начинают осваиваться и проявлять интерес к домену, с ними связываются снова и предлагают послужить на благо города. Это всегда заканчивается одинаково: требованиями подчиняться Князю, старейшинам, а иногда и просто сильным вампирам.

Кочевников не устраивает подчинение. Это не делает их бунтарями – во всяком случае, по умолчанию, – но они знают, что найти кровь, друзей и богатство можно даже в глуши, не пересекая границы чужого домена. Зачем им жертвовать своей свободой, когда в дороге живётся *лучше*, чем в городе? Даже если не все вампиры приспособлены к такой жизни, ничто не мешает им попытаться её начать.

Как бы то ни было, существуют и другие причины пуститься в бесконечные странствия. Вот только ключевые из них:

• **Неведение:** Самый неочевидный повод для путешествий заключается в том, что иногда вампир просто не знает, что можно жить как-то иначе. Некоторых Сородичей Обратили в дороге другие кочевники. Некоторых превратили в вампиров в захолустном городишке, в котором им просто нечем было заняться и из которого в любом случае пришлось бы уйти. Некоторых прогнали из города по приказу Князя сразу после Обращения, не объяснив, какие опасности им грозят и почему владыка домена не

допускает Обращения новичков. Трудно начинать с такой жизни, и многие погибают, даже не зная, что большинство вампиров живут в безопасности городских джунглей. Но те, кто выживает, часто становятся настоящими ветеранами ночных дорог.

• **Побег:** Вампиры быстро наживают врагов. Сородич, оскорбивший старейшину или захвативший власть у слишком влиятельного соперника, иногда обнаруживает, что попросту не готов к дальнейшему противостоянию. Некоторых изгоняют. На некоторых объявляют охоту. Более того, некоторых заносят не только в список врагов отдельного города, но и в число мишеней *всех* окрестных доменов – само собой, если их обитателям удаётся поддерживать друг с другом хоть какую-то связь. Хуже всего, что порой такие вампиры оказываются в розыске смертных служб.

Примечательно, что некоторые из этих Сородичей так и не учатся держать язык за зубами. Они могут искренне пытаться освоиться в новом домене, но находить очередных врагов – иногда даже из-за собственных рассказов о том, почему они были вынуждены бежать из родного города. Со временем, разумеется, они могут прийти к выводу, что им и не нужно общество других Проклятых. Жизнь кочевника предлагает выгоды, которых лишено большинство вампиров.

• **Искупление:** Неонаты могут поверить в легенду о мистическом избавлении от вампиризма. Более опытные Сородичи могут просто устать от своего окружения, беспрерывно напоминающего им о былых преступлениях. Так или иначе, многие вампиры находят причины сбежать от самих себя и попробовать начать новую жизнь – в дороге или другом домене, подальше от родных краёв. Таких вампиров часто зовут Галахадами в честь одного из рыцарей, искавших Священный Грааль.

• **Пропаганда:** Хватает вампиров, которые занимаются “профессиональным” распространением сведений о своём ковенанте. Равным образом, существуют и одиночки, готовые пройти сотни миль по ночному миру, чтобы попробовать обратить в свою веру других вампиров. Многие из них даже считают угрозы, поджидающие их на дороге, приятным способом доказать свою преданность вере или движению, которое они пропагандируют.

Кланы в дороге

Каждая семья вампиров по-разному приспособлена к кочевой жизни. Вот как справляются с трудностями и лишениями представители разных кланов.

Дэва

Дэва тяготеют к странствиям меньше всех – возможно, за исключением Вентру. Трудно стать Гарпией на стоянке для дальнобойщиков. Невозможно устроить Элизиум в поселении с численностью в три тысячи человек. Слава и уважение, которыми люди окружают других смертных путешественников, часто оказываются недоступны кочевникам из числа Проклятых: даже совершив настоящий подвиг, Дэва едва ли может рассчитывать, что в соседнем домене о нём услышат.

Во многих случаях Дэва отправляются странствовать потому, что у них не было другого выбора. Суккубы постоянно участвуют в социальных играх, и платой за это становится риск *проиграть*. Иногда таким проигравшим приходится пуститься в странствия – и нередко у них на хвосте висят гули, адские гончие или даже другие вампиры.

И наоборот, некоторые Дэва (больше, чем можно подумать) выбирают кочевую жизнь потому, что это дарует давно забытые чувства их мёртвым сердцам. Путешествия всегда ассоциировались с романтикой и приключениями. Что важнее всего, жизнь в дороге *непредсказуема*. О чём ещё может просить Сородич, который уже больше века тяготился своей неизменной жизнью?

При всей редкости таких кочевников Дэва – единственные вампиры, которые регулярно собираются в котерии, состоящие целиком из представителей своего клана.

Даже Носферату иногда тяготеют к одинокому образу жизни, однако Суккубам необходима компания – а кто лучше поймёт их страсти и разделит их чувства, чем братья по крови? Важно заметить, что, как и в случае с другими котериями Суккубов, такие группы часто страдают от импульсивных и необдуманных действий. Почему? По вполне очевидной причине: из-за их клановой слабости. Когда все вампиры в котерии испытывают непреодолимую тягу к утолению своих страстей, их некому удержать. Иногда они оставляют у себя за спиной пылающие города и десятки убитых лишь потому, что в какой-то момент каждому члену котерии захотелось совершить что-то из ряда вон.

Дэва в дорожных котериях

При всём разнообразии этих вампиров Дэва обладают несколькими конкретными ролями, которые они почти всегда играют в странствующих котериях.

• **Фронтмен:** Кочевники часто имеют причины не связываться с другими вампирами – как в дороге, так и в незнакомых доменах. Для продуктивного (пусть и короткого) общения с окружающими им нужен представитель, владеющий развитыми социальными навыками. Как обычно, члены котерии должны понимать, что они посылают на переговоры Суккуба – а этот вампир вполне может устроить конфликт вместо налаживания отношений просто затем, чтобы повеселиться. Конечно, такое случается редко, но клановая слабость Дэва неслучайно добилась такой печальной известности в мире вампиров.

С другой стороны, при владении Величием Дэва способны не только установить связь с другими вампирами, но и расположить их к котерии.

• **Приманка:** Иногда котерия посылает Дэва в местный клуб, бар или магазин, чтобы тот подыскал несколько жертв посочнее и выманил их наружу. После этого покормиться смогут и он, и его друзья. Часто “приманки” пользуются большим уважением в группе, поскольку без них кочевникам будет куда труднее добывать пищу – во всяком случае, легальным способом. Иногда Дэва начинают злоупотреблять своим положением, но пренебрежительное отношение к окружающим заканчивается так, как и можно предположить.

• **Разведчик:** Как говорят пастухи, стадо движется ровно с той скоростью, с которой тащится самая медленная корова. Аналогичным образом, котерия, только что пришедшая в город, получает настолько холодный приём, насколько это обеспечивает самый необщительный и неприятный вампир в котерии. По этой причине многие путешественники из числа Сородичей отправляют в домен одного-двух Суккубов, чтобы те оценили возможности социального взаимодействия в городе и затем вернулись с новостями к котерии. Обычно это становится делом двух-трёх ночей, потому что сначала Дэва нужно найти местных Сородичей и понять, как они отреагируют на появление других вампиров на их территории. Затем им предстоит связаться с самыми дружелюбными из своих временных соседей, и если в городе обитает достаточно вампиров, налаживание отношений может занять больше одной ночи.

• **Убийца:** Дэва не сражаются – они *убивают*. Настолько быстро, тихо и эффективно, насколько это возможно при их Человечности. Часто это предполагает владение не только Мощью, Стремительностью и чередой физических навыков, но и умение обмануть своих жертв – возможно, при помощи Величия. По этой причине Дэва редко становятся непосредственно бойцами или костоломами. Они просто сближаются с группой потенциальных врагов, выбирают мишени и делают ход.

Гангрел

Многие Гангрел хотя бы время от времени покидают границы домена, даже если предпочитают жить в городе. Когда Реквием заставляет их пуститься в странствия, они редко переживают по этому поводу. Вся философия клана Гангрел построена на желании

достичь гармонии со своим Зверем, и что может быть для этого лучше, чем жизнь в дороге?

Само собой, это не означает, что Гангрел стремятся к кочевой жизни “по умолчанию”. Многие из них покидают родной домен с сожалением. Обычно они пускаются в странствия из-за необходимости, будь это выполнение миссии для своего ковенанта или бегство от разъярённых врагов. Тем не менее, их отличие от представителей других кланов состоит в том, что многие из них отправляются в путешествие по доброй воле. Некоторые из них в глубине души просто не верят, что в них осталось что-то по-настоящему человеческое. Такие Гангрел исследуют окружающий мир и пытаются понять свою роль в этой незнакомой вселенной.

Гангрел в дорожных котериях

Большинство странствующих котерий и кочевых групп включают в себя хотя бы одного представителя клана Гангрел. Несмотря на то, что Гангрел принимают активное участие в деятельности таких котерий, они редко занимают лидерские позиции – во всяком случае, те, которые предполагают прямое управление группой. Они с удовольствием оставляют вопросы руководства, составление планов и принятие решений более социальным (или манипулятивным) Сородичам.

Гангрел вступают в свои лидерские права лишь тогда, когда вопрос “Куда мы направляемся?” сменяется вопросом “Как нам туда добраться?” Как только угроза отступает, Гангрел возвращают бразды правления своим товарищам – зная, что те не забудут, к кому обратиться в случае кризисной ситуации.

Несмотря на это – или как раз из-за этого – Дикари практически никогда не собираются в клановые котерии, состоящие целиком из Гангрел. Более того, они почти никогда не вступают в котерии, в которых есть хотя бы один другой представитель их клана. Звериные инстинкты подталкивают любого из них к борьбе за место самого сильного и выносливого Сородича в группе. Типичный Гангрел просто не сможет успокоиться, пока не станет альфа-самцом своей новой стаи.

В дорожных котериях Гангрел играют одну из двух ключевых ролей.

• **Следопыт:** Гангрел всегда обладали врождённым талантом к выслеживанию и охоте. Речь идёт не о попытках проникнуть в соседний домен незамеченным: такие задачи Гангрел оставляют Мехет, Носферату и другим Проклятым. Что они делают лучше всего, так это преследуют жертву по запаху её крови или другим незаметным следам. Когда группе нужно выследить незнакомого вампира в незнакомом городе, пройти по следам предателя в лесную глушь или найти безопасный путь через охотничьи угодья Люпинов, для Гангрел наступает звёздный час. Отчасти их эффективность в таких вопросах объясняется клановыми Дисциплинами, отчасти – навыками, отчасти – опытом, но большей частью секрет кроется в самом *миропонимании* Гангрел. Когда у них есть живая, движущаяся цель, Гангрел не могут остановиться, пока не догонят её – или не убедятся, что они не в состоянии это сделать.

• **Страж:** Путешествия всегда были связаны с опасностью, и трудно представить опытную котерию, которая игнорировала бы преимущества клана Гангрел в ситуациях, предполагающих спасение от почти неминуемой гибели. Гангрел могут найти убежище в отчаянные предрассветные минуты или защитить котерию от беглых гулей, готовых рисковать жизнью ради возможностью вкусить крови Проклятых. Страж берёт на себя часть лидерских полномочий, поскольку его задача состоит в том, чтобы обеспечить выживание группы – а для этого иногда необходимо принимать жестокие решения. Порой это означает, что страж жертвует одним членом команды, чтобы уцелели все остальные.

Мехет

В глазах Мехет, путешествия – просто ещё один факт их ночной жизни. Они беспрерывно ищут секреты, а это нередко требует готовности покинуть домен и

отправиться в отдалённое место, будь это деревня в глуши, соседний домен или источник мистической силы. Некоторые известные Тени сделали себе имя, путешествуя по всему миру. В сущности, даже среди неизвестных Мехет хватает тех, кто поддерживает широкую сеть информаторов в разных доменах.

Многие представители клана стали кочевниками из-за потребностей своих ковенантов. Например, Ордо Дракул часто посылают своих последователей в “Гнёзда Вирма” – таинственные места, обладающие магической ценностью для организации. Инвиктус поддерживают связь с другими доменами, находящимися во власти их ковенанта. Ланцеа Санктум активно пользуются услугами странствующих миссионеров.

Наконец, существуют Мехет, которые странствуют потому, что не хотят, чтобы кто-то нашёл их самих. Некоторые из них раскопали секреты, угрожающие влиятельным Сородичам их домена. Другие участвовали в революционной деятельности и оказались жертвами Кровавой охоты.

Мехет в дорожных котериях

Благодаря владению Ясновидением, Затемнением и Стремительностью Мехет часто выступают в роли ушей и глаз всей котерии, особенно когда речь идёт о выживании на чужой территории. Из всех вампиров Мехет реже всего занимают ведущие позиции в группе, однако многие из них наслаждаются своей ценностью для котерии. В сущности, по последней причине Мехет образуют единоклановые котерии столь же редко, что и Гангрел: они стремятся занимать место бесценных и незаменимых Сородичей, у которых нет равных в пределах котерии. Если в группу вступают сразу двое Мехет, это означает, что они будут избегать контакта друг с другом или чётко распределять между собой оперативные задачи.

В дорожных котериях Мехет играют одну из четырёх традиционных ролей:

• **Шпион:** Трудно представить себе представителя этого клана, который не стремился бы собирать информацию обо всём, что его окружает – от охотничьих территорий и местных законов до тайн других Проклятых. В целом, шпион узнаёт сведения, представляющие практический интерес для всей странствующей котерии. Иногда его даже посылают вперёд, чтобы он успел собрать информацию о незнакомом домене и его обитателях за несколько ночей до того, как туда прибудут его товарищи.

• **Часовой:** Врождённые способности позволяют Мехет заведомо узнавать об опасности. Помимо того, что Тень может предупреждать своих друзей об угрозе ещё до того, как бежать или прятаться станет слишком поздно, иногда Мехет может остаться на пути врага (под эффектами Затемнения или нет), чтобы задержать его. Само собой, это не означает, что Тень охотно будет жертвовать своей жизнью ради других. Речь идёт лишь о том, что Мехет обладают прекрасными возможностями для нанесения максимального урона за минимальный объём времени.

• **Информатор:** Типичный Мехет собирает труднодоступную информацию хотя бы по нескольким разным темам – если не по всем направлениям сразу. Если Мехет чего-то не знает, у него есть возможность это узнать, причём, скорее всего, незаметно. Не стоит и говорить, что Тени предоставляют свои услуги не бесплатно – однако для этого и существует роль собирателя информации.

• **Убийца:** Как и в случае с часовыми, убийцы из числа Мехет часто используют комбинацию Затемнения и Стремительности в агрессивных целях. Тем не менее, убийца подходит к Реквиему с более активных позиций. Он редко ждёт, пока враг сам подойдёт к нему: чаще всего он наносит удар из теней и ускользает тем же незаметным путём, которым он пришёл в дом своей жертвы. В дорожной котерии убийцы играют роль идеальных охотников: они прокрадываются в закусочные, переулки или дома, хватают самую подходящую жертву и притаскивают её к своим товарищам. Ещё один универсальный способ использования убийц заключается в том, что таких Мехет оставляют в тенях или незаметных местах на время встречи с ненадёжными партнёрами.

Если встреча пойдёт не так, как задумывалось, убийца наносит удар в спину. Некоторые вампиры используют репутацию убийц для того, чтобы запугивать своих партнёров, даже если в действительности в их котерии нет подобных Теней. Мало кто захочет предать котерию, утверждающую, что где-то рядом прячется киллер, нанятый ей как раз на случай конфликта.

Носферату

Образ чудовищных кровососов ассоциируется с Носферату так сильно, что в некоторых доменах этих вампиров боятся вне зависимости от их личности и повадок. Сородичи изгоняют Носферату из своих городов чаще, чем любых других вампиров: в сущности, некоторые Князья объявляют вне закона *всех* Носферату, обрекая этих несчастных на поиск нового дома.

Считается, что Носферату были одними из первых кочевников в мире. Даже некоторые из современных представителей клана начали Реквием с необходимости самостоятельно искать себе убежище. Хватает и тех, кто вообще не представляет себе жизни без странствий – нравится это им или нет.

Поэтому Носферату сколачивают единоклановые котерии чаще других вампиров. Само собой, они страдают от нехватки социальных контактов и навыков, но их способности хорошо работают в группе, а кроме того, они хорошо понимают друг друга и часто испытывают к другим членам своей котерии определённую степень доверия.

Многие Носферату, ведущие кочевой образ жизни, действуют грубыми и жестокими способами: так, не имея возможности соблазнять своих жертв, многие из них просто находят ближайший “сосуд с кровью” и выпивают его досуха или сворачивают ему шею.

С другой стороны, некоторые из них добиваются большого успеха в охоте благодаря грамотному использованию Кошмара и навыков устрашения. Рассказывают, что в девятнадцатом веке одна котерия даже странствовала между несколькими захолустными городками, притворяясь мстительными духами, утихомирить которых можно было лишь жертвенной кровью. Запуганные смертные знали, что в определённые ночи они должны оставить пару преступников или изгнанников где-нибудь рядом с городом. К утру от жертв оставались лишь обескровленные тела, и жуткие “духи” оставляли город в покое ещё на какое-то время. Те, кто пытался поднять людей на борьбу против духов, обычно сами становились новыми жертвами.

Носферату в дорожных котериях

Считается, что Носферату приглядывают друг за другом потому, что никто не сделает это за них (точно так же, как Дэва плетут друг против друга интриги потому, что остальным это не так интересно). Это не означает, что Носферату *всегда* помогают членам своего клана: многие из них даже настолько боятся конкуренции в лице других Призраков, что стараются избавляться от них любыми доступными средствами. Тем не менее, многие Носферату с удовольствием слушают истории своих соклановцев, иногда даже предлагая им кровь, убежище и другие ресурсы взамен на ценную информацию из других доменов. Чаще всего котерия Носферату, прибывшая из другого города, может рассчитывать если не на тёплый приём, то хотя бы на вежливый нейтралитет и здоровую долю взаимного уважения.

В дорожных котериях они играют одну из трёх ключевых ролей:

• **Разведчик:** Носферату хорошо знают, что многие люди готовы рассказать им всё, что они хотят, лишь бы взамен они согласились убраться с глаз долой. Если смертный или другой Сородич оказывается непривычно устойчив к запугиванию, Носферату могут прибегнуть и к более агрессивным методам устрашения, включая Кошмар. Кроме того, если обитающие в домене Призраки не против их присутствия, они могут узнать информацию бесплатно и даже воспользоваться сомнительными благами, доступными на

их территории (вроде возможности поохотиться на пустыре или спрятаться в канализации).

• **Страж:** Носферату обладают всеми необходимыми навыками и способностями для сбережения ценного имущества, тайн или даже мест. Затемнение позволяет им оставаться вне поля зрения потенциальных врагов достаточно времени, чтобы решить, следует ли напасть на них, бежать прочь или отпугнуть их с помощью Кошмара. Даже если дело доходит до схватки, комбинации всех трёх ключевых Дисциплин Носферату позволяет этим вампирам держаться на равных с большинством противников.

• **Костолом:** Носферату хорошо понимают, что для решения некоторых проблем – в частности, связанных с кочевой жизнью – иногда нужно просто проломить пару черепов. Как обычно, здесь прекрасно подходят родовые Дисциплины этих вампиров. Они могут затаиться в засаде, используя Затемнение или просто врождённые навыки скрытности, после чего накинуться на ничего не подозревающего противника.

Вентру

Из представителей всех пяти кланов Вентру реже всего обращаются к кочевой жизни. В сущности, мало кто из них вообще покидает границы своих владений даже на короткое время. Во многом это продиктовано их зависимостью от социальных связей. Что они смогут противопоставить чудовищному Миру Тьмы, если оторвать их от банковских счетов, рычагов давления и должников из числа других Проклятых? За пределами города Вентру чувствуют себя безоружными. Что ещё хуже, они чувствуют себя *уязвимыми*. А это невыносимо для любого вампира, рождённого Лордом.

С другой стороны, некоторые Вентру не просто готовы пуститься в странствие, но и способны насладиться таким путешествием. Безусловно, подобное случается редко, однако некоторые Вентру находят какое-то древнее, почти атавистическое удовольствие в том, чтобы обрести свободу в ночном мире Проклятых. Кроме того, как показывает наличие Анимализма среди их родовых Дисциплин, некогда Вентру правили как людьми, так и животными. А последнее означает, что Вентру вполне могут вести не только самодостаточную, но и комфортную кочевую жизнь.

Вентру в дорожных котериях

Большинство Вентру покидают границы домена только в караванах из бронированных лимузинов. Тем не менее, как уже говорилось выше, некоторые из них проиграли в очередной политической гонке или социальной интриге и были вынуждены бежать, чтобы обеспечить себе банальное выживание. Самые редкие Вентру покидают родные владения по собственной воле, надеясь разбогатеть или обрести власть над экзотическими союзниками и слугами. В конце концов, как известно любому политику, возможности никогда не открываются сами собой: их нужно искать, культивировать или даже создавать с нуля. Поэтому некоторые Лорды бросаются в пучину кочевой жизни ради крохотного шанса создать империю за пределами традиционных доменов.

Вентру стараются кочевать в крупных компаниях, но занимать в них как можно более выгодные позиции. Отчасти они стараются жить в комфорте, грамотно перераспределяя задачи между своими товарищами. Отчасти они обеспечивают себя пушечным мясом, которое можно будет поставить между собой и врагом в случае опасности.

В дорожных котериях Вентру играют одну из трёх ключевых ролей:

• **Лидер:** Если в котерии выделяется явная лидерская позиция, её почти всегда занимает Вентру. Обычно это означает, что Вентру снабжает себя (и товарищей) деньгами, кровью, союзниками и другими ресурсами. Он занимается организацией деятельности всей котерии и её логистикой. Кроме того, Вентру располагает отточенными Социальными и Ментальными Навыками, помогающими ему найти тёплое место даже в незнакомом домене.

• **Переговорщик:** Кочевая жизнь не всегда сводится к бегу по дикой местности или езде по ночным дорогам в поисках подходящей жертвы. Даже встав на путь беспрерывных странствий, вампиры остаются городскими хищниками. Они посещают чужие домены хотя бы время от времени, даже если преследуют исключительно гастрономические цели. А это значит, что котерии нужен вампир, который будет заблаговременно улаживать все конфликты и создавать прочные связи с другими Сородичами по всей округе. Вентру подходят на эту роль даже не из-за блестящих навыков общения, таланта к взаимодействию с другими Проклятыми или социополитических Дисциплин, а просто из-за того, что они состоят в клане Вентру. Они являются частью клана, с древнейших времён известного своим стремлением наложить руки на все выгодные или *потенциально* выгодные проекты, о которых они только слышат. Местные Сородичи могут и недолюбливать Вентру как клан, но они знают, что даже кочующий Вентру может предложить им пару услуг (от своего лица или от имени более известного Вентру) взамен на уют и гостеприимство.

• **Поставщик:** Если котерии не хватает Дикарей или других вампиров, способных доставать кровь даже в самых диких местах, именно Вентру могут занять нишу поставщика Витэ благодаря наличию Анимализма. В дополнение к этому, Вентру, развивающие Анимализм до высоких уровней, могут получать от животных ценную информацию или даже “сливаться воедино с природой” – то есть следить за происходящим глазами зверей.

Ковенанты в дороге

Хотя клан существенно влияет на поведение вампира во время ночных путешествий, ковенант часто определяет причины, по которым он вообще встал на тропу скитаний.

Картианское движение

В отличие от представителей других ковенантов, большинство Картианцев стараются вырабатывать новые подходы к Реквиему, искать новые философские парадигмы и просто исследовать новые места. Безусловно, они не станут рисковать своей вечной жизнью без практической необходимости, однако в целом Картианцы вполне готовы пожертвовать частью комфорта ради великой цели.

В дополнение к этому следует понимать, что среди Картианцев встречаются настоящие фанаты своей новаторской идеологии. Такие вампиры не просто “посещают” чужие домены – они их завоёвывают. Некоторые из них странствуют лишь для того, чтобы вербовать в соседних доменах других Сородичей, недовольных текущей формой правления, и подготавливать их к революции. Хватает и Картианцев, путешествующих между доменами для составления более-менее точного представления о современных типах правления, выбранных Проклятыми в их стране или регионе. Наконец, есть и вечные революционеры, готовые пуститься в странствие сразу после того, как очередной домен, оказавшийся на их пути, станет вотчиной Картианцев.

Картианцы в дорожных котериях

Картианское движение представляет собой союз настолько разнообразных и разобщённых котерий, что причинам кочевой жизни – или даже коротких ночных путешествий – поистине нет числа. Тем не менее, если говорить о Картианцах, пустившихся в странствия из-за своих политических взглядов, можно отметить, что большинство из них соответствуют пяти основным ролям:

• **Разведчик:** Многие Картианцы посещают соседние города просто для того, чтобы понять, как в них устроено социальное взаимодействие. Некоторые из них интересуются политической обстановкой в других городах исключительно из любопытства. Некоторые, однако, десятилетиями собирают сведения о потенциальных врагах и союзниках, после чего перебираются в хорошо изученный домен и устраивают в нём революцию. Не стоит

и говорить о том, что разведчики пользуются огромной популярностью во всём Движении.

• **Бунтарь:** Безусловно, многие Картианцы предпочитают изменять политическую обстановку изнутри, годами склоняя других вампиров принять идеи равенства и избавиться от устаревших феодальных традиций. Однако хватает и тех, кому нравится просто врываться в город и устраивать быстрое, пламенное и кровавое восстание. После этого они могут остаться в новом домене или отправиться дальше, устраивать очередной мятеж. Большинство таких Проклятых действуют заодно с разведчиками, получая от них информацию о соседнем домене и нанося точечные удары по самым незащищённым точкам “противника” – то есть, как правило, Князя.

• **Наёмник:** Это немного обманчивое название, поскольку никто из вампиров не станет рисковать жизнью, путешествуя между городами, а затем вступая в конфликт с незнакомыми им Сородичами, если не будет искренне следовать идеалам Движения. Поэтому под “наёмниками” подразумеваются Картианцы, временно мобилизованные для защиты определённых лиц, убежищ или даже целых кварталов в других городах, в которых члены Движения страдают от притеснений со стороны консерваторов. Опять же, наёмники редко прибывают в соседний город для того, чтобы тотчас кинуться в бой. Чаще всего они просто занимают стратегические позиции и ждут, пока более дипломатичные представители их ковенанта убедят Князя и других местных вампиров пойти на уступки в пользу Картианского движения. Тем не менее, именно угроза физического столкновения с войском “наёмников” чаще всего заставляет Князя согласиться на условия дипломатов. Наконец, иногда дипломаты попросту не справляются. В этом случае наёмников может ждать совершенно буквальная война на улицах незнакомого города.

• **Дипломат:** Как уже говорилось, значительная часть ковенанта предпочитает влиять на социум Проклятых изнутри, *подталкивая* (но не заставляя) других Сородичей принять убеждения Картианцев. В сущности, насильственный захват власти в определённом смысле противоречит идеалам самих Картианцев, поскольку они выступают за равенство и свободу выбора – а не за построение демократии, социализма или коммунизма на крови своих жертв. Поэтому ковенанту нужны дипломаты. Большинство дипломатов годами или десятилетиями озвучивают идеи, требования и предложения Картианцев в Элизиуме, выполняя одновременно коммуникативные и “рекламные” функции – то есть следя за улучшением репутации ковенанта во всём домене. Иногда дипломатам приходится решать конфликты, возникшие с властными и состоятельными вампирами из других ковенантов. Наконец, в случае победы Движения на местной политической арене дипломаты следят за соблюдением Картианских законов среди вампиров, *не* принадлежащих к Движению.

• **Чемпион:** Эти Сородичи появляются только в доменах и регионах, в которых Картианское движение близко к победе или уже одержало её. Чемпионы поддерживают законы и принципы Картианцев в нескольких городах, странствуя между ними и выполняя любые задачи, которые необходимы для построения утопического общества, о котором мечтают местные Картианцы. Это могут быть совершенно любые задачи, от спасения Маскарада до незаметного устранения идеологических противников ковенанта. В каком-то смысле чемпионы просто не верят, что Картианское движение может победить *окончательно*. Если они видят, что в известных им доменах Движение обрело стабильные позиции и более не нуждается в защите, они просто отправляются на поиски городов, которым требуется помощь опытных Картианцев.

Колдовской круг

Поскольку ковенант состоит из разрозненных культов, подчас даже не признающих реальной связи друг с другом, у Аколитов нет единого подхода к кочевой жизни. Если что-то и объединяет странников, вышедших из рядов Колдовского круга, то это желание узнать и увидеть что-нибудь новое или освоить навыки и искусства, которыми они не обладали ранее.

Как бы то ни было, Аколиты готовы рисковать жизнью чаще, чем большинство других Проклятых. Они постоянно выкладываются на полную, часто сменяют род деятельности и регулярно испытывают свою стойкость. В сущности, большинство из них покидали границы родного домена хотя бы раз в жизни, даже если и ненадолго. Но некоторые продолжают делать это из ночи в ночь.

Аколиты в дорожных котериях

Каждый Аколит должен сам прийти к просветлению, но он может обрести его, даже будучи частью котерии. Безусловно, если вся группа состоит исключительно из Аколитов, стоит учитывать, что у них могут быть разные взгляды на свои задачи. И хотя несколько колдунов, ищущих зерно истины в спорах об ацтекской магии и гностической философии, могут узнать что-то новое даже за короткое путешествие, есть вероятность, что котерия быстро развалится из-за внутренних противоречий. Нередко случается так, что *каждый* Аколит по-своему видит конечную цель всей котерии. Разумеется, это не может не привести к конфликтам.

Поэтому куда чаще встречаются кочевые группы, состоящие из Аколитов наряду с представителями других ковенантов. Опять же, вампирам, придерживающимся иных моральных или религиозных принципов, чем Колдовской круг, следует дважды подумать, прежде чем примыкать к странствующей котерии, в которой состоит хотя бы один Аколит. Однако некоторые группы только выигрывали от наличия Аколитов, Драконов и даже Благословенных, беспрерывно спорящих друг с другом на экзистенциальные темы – и обнаружили что-то общее в философии своих ковенантов.

Следует также отметить, что многие Аколиты проводят свои ритуалы за городом. Хотя котерии, регулярно посещающие полночные церемонии, трудно назвать непосредственно *кочевыми*, некоторые из них отваживаются принимать участие даже в ритуалах, проводящихся в соседних доменах. Как правило, это случается только в случае с крупными встречами, которые проходят раз в несколько лет или даже десятилетий – однако ничто не мешает Рассказчику предложить игрокам историю, в которой несколько Аколитов попробуют совершить паломничество к тайному святилищу, служащему местом встречи всех членов Круга из ближайших доменов.

Кроме того, Аколитам – как и Драконам – известны загадочные места силы, которые могут наделить их великими знаниями, если только они смогут провести в них определённый обряд. Какой бы ни была награда за такой ритуал, Рассказчик вполне может создать сценарий, посвящённый экспедиции Аколитов в лесную глушь или другое опасное место, до которого трудно добраться и из которого ещё труднее уйти.

Представители Колдовского круга, ищущие такие места, традиционно известны как Офиты. Как правило, Офиты стараются выполнить совершенно определённую задачу: найти железные кости Бабы Яги, поработить демона из глубин Преисподней или раскрыть врата в мир усопших. Однако некоторые посвящают свой Реквием поиску любых загадок, о которых они только слышат в том или ином домене. Вполне очевидно, что последние куда чаще ведут жизнь самых настоящих кочевников, открывая тайну за тайной и обретая всё новые силы – и с каждой ночью всё больше рискуя своей вечной жизнью.



Дикари и язычники

Идеология Аколитов из Колдовского круга во многом созвучна философии клана Гангрел: и те и другие призывают к устранению слабостей и преодолению опасных препятствий для личного саморазвития. Тем не менее, Аколиты видят в процессе совершенствования лишь способ достичь конечной цели: просветления и трансцендентности. Что касается Гангрел, то они борются со слабостями и угрозами просто для того, чтобы облегчить себе жизнь. Там, где Аколиты стараются чего-то достичь, Гангрел занимаются выживанием – не больше и не меньше.

Не стоит и говорить, что Гангрел прекрасно чувствуют себя в рядах Аколитов, однако для них смысл борьбы – в самой борьбе, а смысл бытия – в самом бытии.



Инвиктус

Странствия, приключения, непредвиденные события – всё это угрожает стабильности, а для вампиров, примкнувших к Инвиктус, нет ничего важнее стабильности. Когда в город прибывает котерия чужаков, стандартной реакцией Первой знати становится слежка, допрос, а при необходимости и устранение новоприбывших. Им не нужны риски, связанные с потенциальными разведчиками и агрессорами из других доменов. Даже легатов Ланцеа Санктум Инвиктус чаще всего встречают с большой неохотой. Нетрудно понять, что когда вампирам Инвиктус приходится отправляться в другой домен, они делают всё, чтобы местные Сородичи не обращали на них внимание как можно дольше. Они слишком хорошо знают, как на их появление отреагирует Первая знать.

Означает ли это, что ковенант полностью избегает ночных путешествий? Парадоксально, но нет. В сущности, Инвиктус поддерживают деятельность даже большего числа "полевых агентов", чем любой другой ковенант Сородичей. Тем не менее, эти Проклятые занимаются выполнением официальных заданий и тщательно спланированных операций. В крупных городах могут действовать целые котерии дипломатов или диверсантов, задача которых состоит как раз в регулярных странствиях за город. Но среди Инвиктус практически нет вампиров, готовых покинуть родной домен просто по зову сердца – а не для выполнения важной миссии взамен на обещанную награду.

Грязный секрет ковенанта заключается в том, что его старейшины понимают, насколько они отстали от современного мира. Они знают, что феодальный строй не эффективен в последние ночи: более того, когда-то значимые традиции и нерушимые законы теряют силу с каждым прошедшим десятилетием. Однако эти традиции комфортны. Они всё ещё наделяют ковенант немалым влиянием на мир Проклятых и даже смертных. А потому Инвиктус активно поддерживают деятельность странствующих котерий или одиночек, которые выполняют в других доменах тайные операции на благо всего ковенанта. Инвиктус из двух доменов могут даже обменяться услугами, подослав друг к другу агентов, которые совершат череду удобных для ковенанта преступлений и затем вернутся назад. Местным Сородичам будет попросту некого винить в произошедшем.

Ещё более удобные преступления члены Инвиктус могут совершать на ничейной земле, где никто не узнает о судьбе врагов и соперников ковенанта. Картианских мятежников нетрудно поймать и диаблеризовать во время перемещения между доменами. Мистиков Колдовского круга можно "арестовать" и надолго заточить в тайную темницу в глубинах канализации какого-нибудь захолустного городка. Назойливых миссионеров Ланцеа Санктум несложно заманить в ловушку, заставив их бороться за жизнь в охотничьих землях оборотней. Опять же, кочевники из числа Инвиктус выполняют конкретные стратегические задачи. Они почти никогда не странствуют потому, что их привлекает жизнь в дороге.



Иными словами, Инвиктус – безнравственные ублюдки?

Отнюдь – если только это не идёт на пользу вашей истории. Инвиктус существуют по очень простой причине: как и любому крупному обществу, Проклятым нужны те, кто смогут защитить их от самих себя. Эта организация зародилась в римском сенате, когда стало ясно, что без контроля и координации действий отдельных Сородичей вампиры как

раса попросту вымрут. Кроме того, они не смогут защищаться от своих естественных врагов наподобие смертных охотников.

Само собой, как и другая альтруистическая цель, задача “защищать Сородичей от самих себя” быстро выродилась в другую: занять в обществе Проклятых самые выгодные позиции. Но Инвиктус всё ещё следуют своей древней цели. Они поддерживают стабильность, без которой Сородичи либо погибнут, либо останутся воевать с миром по принципу “каждый за себя”. И для поддержания такой стабильности необходимо идти на жёсткие, подчас даже бесчеловечные меры.

А это возвращает нас к первому утверждению: Инвиктус *могут быть* антагонистами, если это вам на руку. Но в равной степени они могут быть интересными и глубокими протагонистами – или хотя бы антигероями.



Инвиктус в дорожных котериях

Странствующие агенты Инвиктус принадлежат к одному из двух ключевых типов. Первый известен как Голос Инвиктус. Эти Сородичи занимаются передачей сведений и указаний из одного домена в другой. Будучи осторожными, а нередко и параноидальными существами, старейшины ковенанта не доверяют современным средствам коммуникации. Они могут отправить кое-какие сведения в другой домен по Сети или отдать приказ по телефону, однако любые важные сообщения требуют передачи из уст в уста.

Голос Инвиктус

Представители Голоса занимают одну из пяти крупных ниш:

• **Гонец:** Хотя Сородичи, выполняющие эту функцию, часто передают сообщения от членов Инвиктус в одном домене своим собратьям в соседнем городе, нередко задачей гонцов становится своего рода реклама всего ковенанта. Инвиктус не могут допустить, чтобы другие Сородичи забывали об их победах – реальных и даже вымышленных. По этой причине лидеры ковенанта могут направить в соседний домен гонца, который сообщит всем вампирам этого города об очередном крупном триумфе, одержанном Первой знатью. Само собой, у гонца есть ещё одна, тайная функция: занимаясь публичной деятельностью, он отвлекает внимание местных Сородичей от операций, которые должны остаться в секрете – и которые чаще всего проводятся его товарищами.

• **Курьер:** Как уже говорилось выше, Инвиктус не доверяют нынешним средствам связи. В случае с большинством старейшин о телефонном звонке или электронном письме в соседний домен не идёт и речи, но даже материальные письма и схемы нередко проходят процесс шифровки на случай, если курьера перехватят враги. Инвиктус высоко ценят работу курьеров, а потому даже неонат, разносящий послания между городами, обычно хорошо обеспечен и защищён. Если кто-то проявит к нему агрессию, Инвиктус могут провести целую операцию по выявлению и показательной каре обидчика. Самые состоятельные представители ковенанта могут разбить сообщение на несколько частей и отправить в город целую череду посланников, идущих разными маршрутами.

• **Палач:** Под этим говорящим названием подразумевается должность вампира, который готов настичь жертву, некогда навредившую интересам Инвиктус, и сделать своё кровавое дело. Если жертва сама состоит в Инвиктус, палач вполне может бросить ей вызов открыто, воззвав к традиции мономатии (поединка между достойными соперниками). В других случаях ковенант посылает для устранения жертвы сразу несколько палачей, которые действуют тайно или открыто – в зависимости от послания, которое должна нести эта операция. Палачи редко возвращаются в те места, в которых они уже выполняли “работу”. Добровольная или вынужденная задержка в городе, в котором обитала жертва, нередко приводит к “несчастному случаю” или исчезновению палача при необъяснимых обстоятельствах.

• **Переводчик:** Эту должность занимают прежде всего неонаты, причём Обращённые в пределах одного-двух десятилетий. Задачей таких “переводчиков” становится ознакомление старейшин Инвиктус с реалиями современного мира. Переводчики странствуют между несколькими доменами, гарантируя, что даже самые ветхие и бесчеловечные среди лидеров ковенанта будут как минимум *понимать*, в каком мире они находятся и как им использовать современные ресурсы на благо организации. Весьма примечательно, что само существование этой должности тщательно скрывается как от других Сородичей, так и от младших членов Инвиктус. Для организации, провозглашающей превосходство старых традиций над новшествами, а стабильности – над переменами, введение такой должности означает тайное признание своей ошибки. Новое уже давно победило старое, и старейшины хорошо это понимают. Однако это не означает, что они собираются заявить об этом во всеуслышание.

• **Шпионы:** Трудно даже представить, как функционировал бы этот ковенант, если бы у него не было ушей и глаз в каждом клане, каждой организации, при каждом дворе и деятеле, а потенциально – даже среди представителей экзотических родословных и редких фракций. Большинство шпионов занимаются социальной деятельностью, а потому не относятся к числу странствующих вампиров. Непосредственно к путешествиям тяготеют те, кто готов патрулировать территорию между доменами, узнавая новости задолго до того, как они достигнут ушей городских Сородичей, или сравнивая деятельность нескольких Князей из числа Инвиктус.

Воля Инвиктус

Ещё один ключевой тип кочевников этого ковенанта известен как Воля Инвиктус. Такие Сородичи занимаются активными действиями, чаще всего выполняя приказы без реальной свободы выбора. Последнее, впрочем, не означает, что они не могут накопить влияние и высокий статус именно благодаря постоянной работе на благо ковенанта.

• **Проктор:** Под этим названием известен следователь Инвиктус, занимающийся сбором данных, организацией наблюдений за подозреваемыми и поимкой преступников из числа Сородичей. Важно отметить, что проктор посвящает себя интеллектуальной и социальной работе. Непосредственно боевые действия и другие опасные ситуации, возникающие при задержке нарушителей, Инвиктус поручают уже более традиционным силовикам наподобие Цербера и Шерифа. Неудивительно, впрочем, что представители этих трёх должностей обычно работают вместе.

• **Амикус Курия:** Такой вампир (или, обычно, целая группа вампиров) путешествует между городами Инвиктус, выступая в роли официального свидетеля договоров, заключённых между Сородичами ковенанта. Иногда его могут попросить озвучить своё мнение по вопросам, связанным с планами Первой знати. Чаще всего, однако, Амикус Курия выполняет сугубо нотариальную роль, следя за тем, чтобы Инвиктус соблюдали внутренние традиции ковенанта. В случае нарушений он сообщает о них начальству.

• **Мизеркордия:** Ни один вампир никогда не признает, что он занимает эту должность – более того, лидеры Инвиктус отрицают само её существование. Тем не менее, ковенанту необходимы те, кто смогут избавиться от *настоящих* противников, когда под угрозой оказывается власть Инвиктус в домене. Выражаясь простым языком, Мизеркордия – тайный агент, убийца и чистильщик Первой знати. Его никогда не зовут для решения незначительных проблем вроде появления нового лидера Картианцев. Его зовут тогда, когда Инвиктус в том или ином домене оказываются на краю пропасти.

• **Катехизатор:** Этот вампир считается ближайшим коллегой Мизеркордии, однако сосредотачивается на устранении угроз внутри ковенанта. Катехизатор выслеживает тех членов Инвиктус, которые выдают тайны своего ковенанта соперникам, нарушают Маскарад, совершают диаблери или как-то иначе вредят Инвиктус. Обычно Катехизатор попросту заставляет жертву исчезнуть, однако порой ему приказывают не убивать её, а заточить в подземелье, созданном Инвиктус специально для таких целей. Иногда жертву

даже отпускают – после допросов, увещеваний и пыток, которые могут длиться десятилетиями.



Инвиктус и автономия

Как нетрудно заметить, Инвиктус располагают огромным количеством должностей и титулов. Несмотря на это, далеко не в каждом городе встречается даже половина этих вампиров. Многие должности объединяются в одну. Некоторые существуют лишь в самых древних доменах, в которых численность Первой знати переваливает за несколько десятков. И уж точно не следует ожидать, что Инвиктус поддерживают единую власть сразу в нескольких городах. Например, проктор и мизеркордия могут проводить тайные операции на территории небольшого округа с согласия нескольких Князей – однако едва ли эти Князья будут обсуждать друг с другом общую политику правления. Члены Инвиктус могут поддерживать связь со своими соседями, однако классическая модель "один Князь – один город" продолжает действовать даже в их случае.



Ланцеа Санктум

Вампиры, примкнувшие к этому ковенанту, обычно стараются действовать на территории собственного домена – в сущности, как и любые другие Сородичи. Но их отличие от остальных Проклятых состоит в том, что члены Ланцеа Санктум готовы рисковать жизнью *по доброй воле*. Ради обеспечения общей модели поведения в коллективе Сородичей они рассылают миссионеров и странствуют между городами, следя за тем, чтобы Проклятые не забывали о своей древней роли. И в этом смысле Ланцеа Санктум может претендовать на звание единственного ковенанта, в котором выделяется по меньшей мере одна официальная должность, связанная непосредственно с путешествиями.

Легат

Хотя представителям других ковенантов это может быть и неизвестно, Легат считается такой же официальной и повсеместной должностью, как Епископ или Инквизитор. Легатом становится специально отобранный и хорошо обученный вампир, готовый провести несколько десятилетий в беспрерывных странствиях между доменами. Каждый Легат проходит проверку, призванную испытать его стойкость, волю и сообразительность.

Прежде всего, незадолго до назначения на эту должность будущего Легата отвозят в незнакомое место и оставляют одного за несколько минут до рассвета. Если он выживает и всё ещё проявляет интерес к загородным путешествиям, его допускают к следующей проверке. Как правило, она выражается в длительном посте (заметно истощающем запас крови вампира), после которого будущего Легата заставляют провести ночь в комнате с обездвиженным смертным, на теле которого сделаны соблазнительные надрезы. Если кандидат проводит ночь, не прикасаясь к смертному, его признают достаточно стойким для вступления в должность Легата. У этой проверки возможны свои варианты и альтернативы.

Наконец, перед окончательным решением о назначении кандидата на эту позицию Епископ обрушивает на вампира несколько психических Дисциплин наподобие Доминирования или Величия. В некоторых доменах его даже пытаются схватить и обездвижить ударом кола при помощи Мощи, Стремительности и других физических Дисциплин. Если кандидат справляется с ментальным и/или физическим давлением, Епископ официально провозглашает его Легатом.

Хотя в большинстве доменов Епископ располагает одним Легатом, ничто не мешает ему собрать одну-две котерии таких путешественников или, напротив, целиком отказаться от их услуг.



Неочевидное преимущество

Иногда Епископ назначает вампира Легатом не потому, что ценит и уважает его, а потому что хочет избавиться от него на долгие годы. В таких ситуациях он может и снизить требования к испытаниям будущего Легата и просто дать ему поручение, предполагающее немедленное путешествие в дальние земли. Само собой, это делается в расчёте, что кандидат сгинет в дороге или хотя бы не будет мешать Епископу в родном домене. Тем не менее, известны случаи, когда этот план давал неожиданные результаты, и Легат возвращался опытным путешественником или уважаемым миссионером, представляющим для Епископа даже большую угрозу, чем раньше.



Ланцеа Санктум в дорожных котериях

Как уже говорилось, большая часть путешественников из числа этих Сородичей занимает должность Легатов. Чаще всего Легат выполняет одну из пяти ключевых задач, связанных с деятельностью ковенанта:

• **Курьер:** Старейшины Благословенных нисколько не отличаются от старейшин Инвиктус в том отношении, что они привыкли не доверять современным методам связи. Они понимают, что телефонные звонки можно прослушать, а электронную почту – взломать. В дополнение к этому, многие члены Ланцеа Санктум передают из домена в домен не указы и сообщения, а реликвии, иногда даже обладающие мистическими преимуществами. По этой причине Легаты нередко странствуют между доменами в целях обмена магическими артефактами или книгами, содержащими тайны всего ковенанта.

• **Евангелист:** Распространение заветов Лонгина ожидается от *любого* члена Ланцеа Санктум – но только Легаты несут Слово Божье в домены, в которых Ланцеа Санктум не обладают реальной властью. Некоторым из них даже поручают отправиться в город, в которых последователи Лонгина открыто подвергаются гонениям, и постепенно создать там оплот истинной веры. Бесспорно, настолько опасную миссию невозможно выполнить в одиночку, поэтому евангелисты нередко путешествуют в группах, незаметно вливаясь в общество местных Проклятых и заставляя его измениться изнутри.

• **Рассказчик:** У Сородичей нет газет, нет журналов и видеоблогов – во всяком случае таких, которым можно было бы доверять. Легаты компенсируют эту нехватку, даже если все окружающие хорошо понимают, что словам этих Сородичей не следует доверять всецело. Они знают, что Легат может что-либо утаивать о событиях, произошедших в соседнем домене несколько лет назад, однако они понимают, что он хотя бы видел их лично. Когда в городе появляется такой вампир, остальные Проклятые жадно слушают то, что он рассказывает об окружающем мире – хотя, безусловно, они не склонны безоговорочно верить всему, что он произнёс. Они знают, что он преследует свои интересы – однако у них есть возможность самостоятельно сделать выводы о его честности и задать ему уточняющие вопросы. А это куда удобнее, чем просто верить слухам и перетолкам, придуманным неизвестными авторами.

• **Шпион:** Трудно даже вообразить более традиционную роль Легата, чем шпионаж. Обычно такой Легат притворяется посланцем от Епископа, которому доверяют местные Сородичи (хотя в действительности он служит совсем другому вампиру). Стоит заметить, что шпион не слишком рискует разоблачением, поскольку в большинстве ситуаций жертвы сами мало что знают о личности посланца, который должен был их посетить, как и о домене, из которого он должен был явиться. Как правило, разоблачить шпиона может

только другой шпион – или Легат, побывавший в городе, из которого должен был прийти посланец, и заметивший определённые несоответствия.

• **Воин:** Вампиры ненавидят рисковать своей жизнью. Помимо очевидных причин следует также учитывать, что последователи Ланцеа Санктум верят в Суд Божий, ждущий их после смерти. Вполне вероятно, что для каждого из них уже приготовлена отдельная камера в Преисподней. А потому они делают всё, чтобы минимизировать любые опасности и угрозы – или обойти их стороной. Несмотря на это, Благословенные понимают, что иногда они могут совершить доброе дело именно благодаря преодолению таких опасностей. Как правило, воины выполняют рискованные поручения не в своём домене, а на чужой территории, когда посланец из соседнего города просит разобраться с определённой проблемой в обмен на какие-либо ресурсы. Как только эта проблема будет устранена, воин вернётся в родной домен – а Епископу, “заказавшему” его услуги, не нужно будет волноваться, что враги вычислят убийцу.

Помимо Легатов, в Ланцеа Санктум состоят и другие кочевники. Тем не менее, когда Благословенные встречают вампира, путешествующего между городами и заявляющего о своём участии в деятельности ковенанта, у них возникает только один вопрос: почему этот вампир *не* стал Легатом? Такого Сородича могли сместить с должности, изгнать из ковенанта или даже из родного домена. А это предполагает опасность.

В целом, ничто не мешает Благословенному приступить к кочевой деятельности, не нарушая традиций своего ковенанта. Преданный миссионер может странствовать по доменам, в которых Ланцеа Санктум практически лишены власти. Настоящий фанатик может всё время находиться в дороге именно потому, что так он рискует жизнью больше всего – а значит, доказывает себе и другим, сколь сильна его вера. Глава культа может выходить за пределы родного домена для проведения обрядов. Речь не идёт о том, что кочевником может быть только Легат – однако любому, кто не занимает этой должности, следует ожидать весьма холодной реакции при столкновении с Благословенными из других доменов.

Ордо Дракул

Говоря простым языком, члены Ордена одержимы новыми знаниями. По вполне очевидным причинам они избегают ненужного риска, связанного с ночными скитаниями, однако в рядах Драконов хватает преданных индивидов, готовых покинуть домен на несколько долгих, опасных ночей ради великой цели. В конце концов, некоторые из них жаждут вырваться из трясины, в которую их погрузил сам факт Обращения. Они хотят достичь трансцендентности и перестать быть вампирами – или сгинуть в дороге.

Ордо Дракул в дорожных котериях

В каком-то смысле цель, вынуждающая Драконов время от времени покидать свой домен, созвучна духовным поискам Колдовского круга. И те и другие пытаются с каждой ночью получать новые знания – а что гораздо важнее, вносить изменения в свою личность, чтобы однажды стать кем-то другим. Разница заключается в том, что Аколиты сосредоточены на испытаниях, позволяющих им узнать что-нибудь новое о себе, в то время как представители Ордо Дракул ищут сведения о преодолении вампиризма.

В целом они занимают одну из нескольких ключевых позиций, связанных с путешествиями:

• **Оккультист:** Большинство Драконов посвятили свой Реквием пониманию сверхъестественных качеств, которыми наделило их Обращение. Они исследуют загадочные места, встречаются с представителями экзотических родословных и ищут другие источники знаний, которые часто располагаются вдали от их собственных городов.

• **Курьер:** В отличие от Инвиктус и Ланцеа Санктум, Драконы хорошо знают цену технологическим новшествам. Они не испытывают проблем с использованием телефонов, компьютеров и других новинок, позволяющих им связываться с коллегами из других

доменов. Тем не менее, некоторые вещи невозможно передать по Сети. Курьер доставляет в соседние города мистические артефакты или сообщения, содержащие тайны всего ковенанта. Подобно Легатам Ланцеа Санктум, порой такие вампиры вынуждены потратить несколько десятилетий, перевозя из домена в домен один и тот же бесценный предмет.

• **Эскорт:** Вампиры, занимающие эту позицию, оберегают хранителей ценных знаний от нападок других Сородичей. Как правило, стоит видному представителю Ордо Дракул оказаться в другом домене, его тотчас же начинают осаждать вампиры, жаждущие узнать всё, что ему известно о Кольцах Дракона и сверхъестественном мире. Иногда такие посягательства принимают весьма и весьма опасный характер. Так или иначе, эскорт следит за тем, чтобы его клиенту никто не мешал, и сопровождает его на каждом шагу – до тех пор, пока они не вернутся в родной домен.

• **Подмастерье:** Некоторых кандидатов на вступление в Ордо Дракул просят совершить путешествие в несколько значимых мест, обладающих непостижимой силой, или пройти по лей-линии, чтобы увидеть, какое воздействие она оказывает на окружающий мир. Длительность таких странствий разнится от случая к случаю, но известны случаи, когда Сородича оставляли на этой позиции дольше десяти лет.

• **Рыцарь Гермеса:** Этот вампир очищает магические участки, убежища и другие места, интересующие Ордо Дракул, но занятые другими сверхъестественными созданиями – иногда из числа самих Проклятых. По очевидным причинам далеко не в любом домене Орден выделяет такую позицию. Кроме того, как правило, рыцарем становится либо многообещающий подмастерье, уже привыкший рисковать жизнью, либо начинающий старейшина, желающий применить свои неординарные силы в самой опасной среде. Поскольку во многих городах не встречается ни тех, ни других, ожидать, что в каждой ячейке Ордена будет встречаться рыцарь Гермеса, попросту невозможно. Там, где рыцари существуют, они обычно сменяют друг друга на этой позиции каждые двенадцать лет.

• **Драконье дыхание:** Как правило, старейшины Ордена отрицают существование этих вампиров, однако у Ордо Дракул есть свои группы убийц, палачей и воинов. Члены Драконьего дыхания путешествуют в плотных котериях, каждый участник которых обладает собственным набором навыков и способностей. Они выслеживают тех, кто навлёк на себя гнев Ордена, и устраняют их – по традиции с помощью пламени или солнечного света.

Глава вторая:
Скитальцы

Посему вот приходят дни, говорит Господь,
когда Я пришлю к нему переливателей,
которые перельют его и опорожнят сосуды его,
и разобьют кувшины его.
Книга пророка Иеремии, ***48:12***

Одной из уязвимых точек любого вампира всегда оставалась отчаянная потребность в крови. Большинство Сородичей остаются в городах именно потому, что на улицах не так трудно найти себе пропитание. И даже самые опытные кочевники, не представляющие себе жизни без ночных странствий, время от времени возвращаются в города смертных, чтобы набраться сил.

Хотя это порождает вопрос, зачем кочевникам вообще покидать границы домена, у большинства из них хватает личных причин оставаться в пути. Как правило, кочевники просто не вписываются в общество других Проклятых. Тем не менее, все они должны вписываться в рамки *собственного* коллектива – будь это небольшая котерия или целая странствующая организация.

Что это означает? В первую очередь то, что любой вампир должен обладать навыками (и Навыками!), позволяющими ему оставаться частью дорожной котерии. Существуют редкие исключения, но большинство Сородичей, оказавшихся за пределами домена и не представляющих ценности для своих товарищей, встречают Окончательную смерть с удивительной скоростью.



Помните о своей роли

На игромеханическом уровне всё вышеописанное означает, что игрокам следует выбрать один-два Навыка, на которых будет специализироваться персонаж. Такая практика часто используется и в обычных играх по Реквиему, но в дорожной котерии вампиры обладают реальной необходимостью в большинстве игровых Навыков. Городские Сородичи всегда могут найти специалиста, который сможет выполнить для них поручение, оказавшееся слишком сложным для них самих. Кочевники не обладают подобной роскошью.

Даже если вы не будете использовать описанные ниже архетипы странствующих вампиров, имейте в виду, что в дорожной котерии всегда пригодятся специалисты в вождении и механике, скрытности и воровстве, стрельбе или рукопашном бое, а также в различных социальных областях – от притворства и шпионажа до устрашения и дипломатии.



Архетипы кочевников

Скорее всего, к этому моменту у вас уже появилось собственное представление о том, почему ваш Сородич покинул родной домен. Тем не менее, ниже приведены центральные архетипы вампиров, привыкших к жизни в дороге. Учтите, что играть некоторыми из таких персонажей может быть трудно из-за их аморального поведения или других проблем личностного характера.

• **Курьер:** Несмотря на все преимущества современного века, многие Сородичи не доверяют нынешним средствам связи. Особенно часто необходимость в курьерах возникает тогда, когда доставить в соседний домен приходится не информацию или приказ, а материальную ценность – например, артефакт или редкую книгу.

Хороший курьер обладает развитыми социальными навыками, позволяющими быстро наладить отношения с незнакомыми Сородичами – а также наблюдательностью, позволяющей узнать о возможном конфликте задолго до того, как он вспыхнет. Курьеры нередко путешествуют в группах, помогая друг другу справляться с насущными задачами. Если курьер всё же странствует в одиночку, ему нужно отточить и другие навыки, включая боевые.

С игромеханической точки зрения курьеру имеет смысл развивать практически все основные Дисциплины – возможно, с небольшим фокусом на физических. Стремительность и Превращение помогут добраться до соседнего города без лишних проблем, Ясновидение предоставит целую череду преимуществ как во время путешествия, так и при дворе незнакомого Князя, а Доминирование и Величие облегчат решение социальных конфликтов.

• **Грешник:** Будь он преступником, бунтарём или просто нравственным дегенератом, такой вампир совершил достаточно аморальных поступков, чтобы другие Сородичи посчитали необходимым прогнать его со своей земли. Грешники ведут хищнический образ жизни, хорошо понимая, что пройдёт ещё много времени, прежде чем у них появится шанс возвратить себе Человечность в достаточной степени, чтобы вновь стать частью социума. Даже смертные подсознательно чувствуют Зверя, беснующегося в душе таких Проклятых.

Впрочем, не следует думать об этих Сородичах исключительно как об убийцах и психопатах. Многие Проклятые утратили Человечность, наслаждаясь Пороками, совершенно не связанными с насилием. Воровство, вандализм, слепое бунтарство без цели, излишняя разборчивость в крови смертных и противоестественные сексуальные извращения – всё это может сказаться на психике кровососа не меньше, чем агрессивность или садизм.

Игрокам, выбравшим подобную роль, следует учитывать, что их задача состоит в создании интересной истории о падшем вампире – и ни в коем случае не в реализации своих личных пороков или фантазий. Мало что может разрушить дружескую атмосферу за игровым столом так быстро, как потакание своим собственным слабостям.

Многие из подобных дегенератов владеют развитыми Социальными Навыками и Атрибутами, отражающими их сексуальность или гедонистический опыт. Само собой, хватает преступников, напрочь лишённых харизмы и даже простейших коммуникативных качеств. По большому счёту, грешник относится к числу универсальных архетипов, обладающих множеством воплощений. Единственное, к чему при создании такого протагониста должен привязываться игрок, состоит в греховной природе героя. Иными словами, грабитель должен обладать хотя бы самыми общими Физическими Навыками, а безнравственный манипулятор – одноимённым Атрибутом.

• **Евангелист:** Несмотря на искреннюю боязнь потерять свою вечную жизнь, вампиры не лишены идеалов, ради которых они готовы рискнуть всем, что имеют. Некоторые даже делают это за деньги или в обмен на другое вознаграждение, обещанное Епископом, Князем или другим видным деятелем.

Ничто не мешает вам отыграть роль лицемера, которому безразличны принципы, которые он отстаивает в Элизиумах по всей стране – но который выполняет свою работу с непревзойдённым профессионализмом. С другой стороны, вы можете отыграть роль мудреца, который – в зависимости от его убеждений и пожеланий Рассказчика – может быть даже прав в своих взглядах, какими бы радикальными или экзотическими они ни были. Это Мир Тьмы, а потому даже некоторые фантастические явления и религиозные представления могут найти здесь вполне физическое воплощение.

Практически все евангелисты обладают высокими показателями Внушительности и/или Манипулирования. Им также присущи хорошие значения Самообладания и Решительности. Многие обладают Социальными Преимуществами наподобие Сногсшибательной внешности или Известности. Другие развивают Ментальные Навыки

вроде Политики, чтобы иметь представление о том, к кому обратиться даже в малознакомом домене. Что касается Дисциплин, то многие евангелисты сосредотачиваются на Величии и Доминировании – разумеется, в дополнение к другим Дисциплинам, полезным в ночных путешествиях.

• **Еретик:** В отличие от обычного грешника, еретик может и не обладать порочным характером или аморальными качествами. Его вынудили покинуть домен потому, что он не вписывался в устоявшуюся систему: однако порой это означает, что персонаж прав в своих убеждениях. Разумеется, несмотря на всё вышесказанное, еретик вполне может быть законченным эгоистом и обладать пониженной Человечностью.

Еретик находится в беспрерывном поиске места, которое он сможет назвать своим домом. К несчастью, он редко встречает тех, кто готов разделить с ним неординарную философию или экстремальные религиозные убеждения. Как только он найдёт домен, в котором к его словам будут относиться с почётом или хотя бы вниманием, он перестанет быть непосредственно еретиком и сможет покончить с опасными путешествиями.

Как и в случае с двумя предыдущими архетипами, игроку рекомендуется сразу определить, искренен ли еретик или он использует чуждые ему убеждения для того, чтобы занять место среди отступников. Хотя последнее маловероятно, персонаж вполне может увидеть определённые преимущества в том, чтобы примкнуть к ренегатам и бунтарям.

Кроме того, игроку следует объяснить, какая черта сделала его персонажа персоной нон грата. Обычно это касается его методов, хотя иногда в роли такой черты может выступать психическое отклонение или Социальный Недостаток, порождённый взглядами протагониста.

Экспрессия, Убеждение и Коммуникабельность часто считаются ключевыми Навыками подобных отступников. Многие из них обладают развитым Оккультизмом и Образованием. Из Дисциплин они чаще всего выбирают Величие, Доминирование или Кошмар – в зависимости от того, как они привыкли взаимодействовать с окружающими. По этим же причинам некоторые из них развивают Физические Дисциплины и Затемнение.

• **Отшельник:** Некоторые вампиры искренне ищут Голконды и трансцендентности. Другие осознают свою внутреннюю порочность и просто хотят избавиться от соблазнов. Так или иначе, в обществе кровососов встречаются те, кто пытается удержать или даже восстановить Человечность. Большинство отшельников живут в далёких уголках природы, питаясь животными или редкими путешественниками. Меньшинство же, представленное старейшинами, зависящими от Витэ других Сородичей, живёт поблизости от городов, образуя неординарные союзы с молодыми вампирами. Старейшины делятся с молодняком своим опытом и ресурсами, в ответ получая их кровь. Само собой, такие коммуны редки и малоизвестны. Тем не менее, некоторым удаётся достичь процветания.

Отшельники часто владеют развитым Выживанием, Ремеслом и Атлетикой. Те из них, кто хотя бы отчасти поддерживает контакт с другими вампирами, могут осваивать Социальные Навыки наподобие Коммуникабельности и Эмпатии. Большинство из них обладают хотя бы базовыми способностями Превращения и Анимализма.

• **Охотник:** Вампиры часто покидают домен не из личных потребностей, а по зову долга. Одной из ключевых разновидностей таких “профессиональных кочевников” служат охотники. Каждый охотник преследует за городом определённую цель, чаще всего связанную с поимкой или убийством другого вампира. Некоторые выполняют другие задачи, однако технически любой охотник посвящает себя движению к совершенно определённой точке, в которой он должен сделать своё дело и повернуть назад.

По очевидным причинам охотники развивают прежде всего боевые Навыки наподобие Рукопашного боя и Огнестрельного или Холодного оружия. Многие обладают развитым Убеждением или Запугиванием в сочетании с Воровством, Скрытностью и Атлетикой. Опытные охотники, покидающие домен уже не в первый раз, часто располагают и Социальными Преимуществами вроде Контактов, Союзников и специфических видов

Статуса. Главными Дисциплинами можно назвать Затемнение, Превращение, Ясновидение и Стремительность.

• **Бедняк:** Некоторые вампиры стали кочевниками потому, что у них просто не было денег или влияния, необходимого для основания собственного убежища. Конечно, такая причина чаще всего сочетается с некоторыми другими вроде плохих отношений с окружающими вампирами или желания увидеть что-нибудь новое. Как бы то ни было, бедняк скитается по ночному миру потому, что лишь так он может получить ресурсы, которые большинство вампиров считают данностью.

Бедняки часто владеют развитой Атлетикой, Скрытностью и Выживанием в сочетании с Рукопашным боем или Холодным оружием. Из Дисциплин они чаще всего осваивают Превращение, Затемнение и любую социальную Дисциплину, которая лучше всего соответствует их характеру.

• **Безумец:** Идёт ли речь о настоящем безумце или вампире, страдающем от незначительных отклонений, некоторые Сородичи покидают границы своих доменов потому, что следуют необъяснимым видениям или слышат зов, к которому глухи окружающие. Существуют даже Сородичи, начавшие подобную жизнь с самого начала: например, если смертный сошёл с ума в процессе превращения в кровососа, он может и не знать другой жизни, кроме бессмысленных и отчаянных скитаний.

По очевидным причинам безумцу трудно приписать определённые игромеханические особенности. Игрокам, выбравшим эту роль, рекомендуется лишь оттенять помешательство своих персонажей выбором необычных Специализаций или Ментальных Преимуществ. С точки зрения Дисциплин с безумием лучше всего ассоциируются эффекты Затемнения, Доминирования и Ясновидения – с возможным дополнением в виде Величия, если использовать его для разжигания иррациональных страстей в окружающих.

• **Политический идеалист:** Большинство вампиров, заинтересованных в смене социополитического режима, стараются повлиять на судьбу родного домена. Обычно их не интересует обстановка, царящая в других городах. Тем не менее, некоторые из них отправляются на поиск союзников или хотят увидеть, как живут Проклятые в других местах. Есть и те, кто надеется найти город, в котором уже устоялись традиции, близкие их идеалам. Другие хотят подыскать небольшое поселение, в котором они смогут выстроить утопическое общество самостоятельно. Наконец, не следует забывать и о тех, кого просто изгнали за преступления и бунтарство.

Нетрудно понять, что важнейшими Атрибутами идеалиста будут Социальные: в первую очередь Манипулирование и Внушительность, хотя без развитого Самообладания ему будет трудно рассчитывать на длительную карьеру. Обман, Политика и Эмпатия составляют классическую триаду Навыков, которые всегда пригодятся для попыток сменить власть или создать идеальный домен. Типичными Дисциплинами можно назвать Доминирование и Величие.

• **Авантюрист:** Хотя выше неоднократно подчёркивалось, что вампиры стараются не рисковать своей вечной жизнью, нельзя отрицать, что странствия по незнакомым местам и связанные с ними опасности предлагают Сородичам то, что они не могут получить больше нигде: постоянное ощущение новизны. Устав от бессмысленного социального маневрирования или политических споров, а то и просто запутавшись в сложной иерархии отношений и обязательств, вампиры порой обнаруживают, что им хочется простой и понятной жизни. Когда у такого Сородича появляется выбор между комфортной, но статичной жизнью и беспрерывной чередой приключений – будь это охота на оборотней, спасение товарищей из полицейского участка, дружеское соперничество с другими кочевниками и так далее, – даже классическая модель “вампир сделает всё, чтобы обеспечить себе безопасность” может неожиданно отступить перед желанием снова почувствовать себя живым.

Авантюристы знают, что прежде всего им понадобятся Физические Атрибуты, Навыки и Дисциплины. В последней категории большой популярностью пользуются Стремительность, Превращение и Сопротивление.

• **Диаблерик:** Строго говоря, диаблерик – не столько самостоятельный архетип, сколько подвид вампира-изгнанника. Диаблерик хранит в своей ауре следы страшного преступления, очевидного для любого, кто обладает способностями к Ясновидению. С повествовательной точки зрения диаблерик особенно хорошо подходит для того типа историй, которые начинаются в городе и лишь со временем (то есть, скорее всего, после совершения диаблери) превращаются в историю о кочевниках.

• **Бастард:** Во многих доменах создание потомков запрещено или ограничено. В других местах Князь разрешает Обращать смертных лишь тем немногим, кто пользуется его благосклонностью. Тем не менее, некоторые вампиры испытывают такую потребность в создании потомка, что Обращают человека в соседнем домене или даже на нейтральной территории между городами. Обычно такой вампир делает всё, чтобы как можно скорее добиться от Князя разрешения привести потомка в домен, но порой бастард остаётся бастардом – несчастным, брошенным монстром, вынужденным самостоятельно искать себе место в мире.

Девианты

Ещё семь архетипов в каком-то смысле представляют собой развитие вышеупомянутых. Большинство Сородичей, соответствующих этим образам, испытывают немалые трудности с попытками наладить хотя бы краткосрочные отношения с другими вампирами.

• **Анархисты:** Бунтари и идеалисты уже обсуждались выше, но подлинные анархисты не борются с законом, потому что это бы предполагало желание заменить старые правила новыми. Анархисты ведут себя так, как если бы законов не существовало как категории. Это не обязательно делает их чудовищами и извергами, однако они просто не признают, что есть нравственные или юридические ориентиры, которых они должны придерживаться. Они охотятся на кого захотят, крадут то, что им нравится, и убивают всех, кто навлёк на себя их гнев. В каком-то смысле это один из чистейших архетипов, встречающихся в ночном мире кочевников. Анархистам нет смысла задерживаться в городах. В сущности, иногда им нет смысла их *посещать*.

• **Хищники:** Этот образ в каком-то смысле дублирует предыдущий, однако хищники отвергают не только законы: они отвергают цивилизацию. Они живут по законам животного мира, следуя лишь инстинктам и с каждой ночью всё дальше отступая от человеческой логики. Иногда звериное поведение этих вампиров сменяется и звероподобной внешностью. Например, Гангрел могут проводить значительную часть времени в волчьем облике, а Носферату не предпринимать ни малейших попыток скрыть свои недостатки.

• **Гедонисты:** Под этим названием известны котерии утомлённых, пресытившихся эстетов, которые покидают границы очередного города сразу после того, как увидят всё, что он мог им предложить. Они потакают своим Порокам, ищут одноразовых любовников, заводят и бросают новых знакомых или соревнуются друг с другом в жестокости, заливая кровью чужие улицы.

• **Бандиты:** В отличие от городских Сородичей, вынужденных подчиняться Князю и соблюдать Маскарад наряду с некоторыми законами смертных, кочевники могут заниматься деятельностью, преступной с точки зрения как людей, так и вампиров. Они формируют банды или кровавые секты, получают максимум выгоды за минимум времени и затем оставляют своих смертных помощников на произвол судьбы, отправляясь в соседний город – прежде чем у полиции и Сородичей появится желание поймать этих новоявленных криминальных боссов.

• **Трубадуры:** Один из самых запоминающихся парадоксов, касающихся вампирского существования, заключается в том, что Сородичи никогда не достигают вершины в выражении самих эмоций – однако благодаря долголетию они развивают своё мастерство в той или иной творческой области до такой степени, что нередко считаются среди людей настоящими гениями. Трубадуры посвящают себя жизни ради искусства. Хотя главным образом это касается их личного стремления к развлечению и самовыражению, численность поклонников сказывается на способности всей котерии к прокорму, а потому любая конкуренция между несколькими котериями трубадуров может привести ко вполне физическому противостоянию.

• **Непрощённые:** Существуют вампиры, открыто совершающие поступки, признанные среди других Сородичей преступлениями Тем не менее, они делают это, объявляя о высшей цели, нередко даже понятной и близкой остальным Проклятым. Они могут совершать своего рода подвиги, связанные с философскими и религиозными убеждениями тех, кто не согласен с официальной позицией домена. Такие Сородичи занимают нишу тех редких революционеров, с которыми согласны практически все. Они воплощают идеалы, одновременно делающие их изгнанниками на официальном уровне и героями – среди обычных вампиров.

• **Дорожные стражи:** Мысль о том, что вампиры, лишённые давления со стороны, неизбежно приступают к анархической деятельности, кажется самоочевидной. Дорожные стражи относятся к числу тех редчайших Сородичей, которые продолжают соблюдать правила и традиции даже в тех ситуациях, в которых они – казалось бы – могли избежать контроля вообще. Эти Проклятые ведут личную жизнь, нисколько не связанную с интересами местных Князей – однако они следят за тем, чтобы, вне зависимости от происхождения, все Сородичи обладали равными правами на проявление собственной воли. В каком-то смысле их можно назвать Князьями загородных территорий. Несмотря на свободу делать всё, что им заблагорассудится, эти Проклятые придерживаются тех немногих принципов, которые сохраняют смысл всегда, невзирая на действующий режим правления.

Кочевники и Традиции

Хотя большинство кочевников избегают законов, правил и других ограничений, связанных с жизнью в городе, это не означает, что они обязательно должны выступать *против* законов. Три ключевые Традиции сохраняют силу даже за городом. Они возникли в силу необходимости, а не были придуманы каким-нибудь лицемерным Князем. Остальные законы они соблюдают так, как считают правильным – и хотя в значительной степени это делает их анархистами, большинство кочевников обладают достаточной Человечностью, чтобы не использовать свою независимость для совершения преступлений из ночи в ночь. Не стоит и говорить, что исключениям из этого правила нет числа – просто кочевник не обязательно ведёт жизнь вандала и психопата.

Отношение *большинства* кочевников к закону можно привязать к одной из трёх категорий. Само собой, ваши персонажи могут выработать и собственную, по-настоящему уникальную систему взглядов на Традиции Сородичей.

• Кочевники соблюдают и даже сами поддерживают законы, выслеживая нарушителей, потому что никто не сделает это за них.

• Вампиры следуют ключевым Традициям из прагматических соображений, потому что так они повышают свои шансы на выживание.

• Персонажи отвергают любые законы, потому что это удобно или соответствует их идеалам.

Котерии и когорты

Как правило, любой кочевник должен готовиться к одинокой жизни. Это не означает, что ему придётся *подолгу* быть одному, поскольку другие кочевники могут найти его и

предложить союз просто потому, что вместе они смогут гарантировать выживание. Тем не менее, будут ночи, когда вампиру придётся действовать самому.

Когда кочевники всё же собираются вместе, вопрос лидерства почти всегда определяется одним-единственным фактором: опытом путешествий. Любая ошибка в дороге может привести к гибели всей котерии, а потому, если один вампир путешествовал по ночному миру в десять раз больше, чем его товарищи вместе взятые, он почти безоговорочно становится лидером. Естественным исключением может стать ситуация, в которой менее опытный член команды готов предложить остальным ресурсы, которые трудно достать откуда-либо ещё. Например, если к котерии примыкает Вентру с огромным банковским счётом и целой компанией верных слуг, он может и потеснить действующего лидера на его дорожном троне. Равным образом, Иерофант Колдовского круга, владеющий тайными знаниями и мощнейшими Дисциплинами, почти наверняка станет лидером кочевой котерии, даже если в ней состоят вампиры, более опытные в вопросах самих путешествий. Другое дело, что ветераны дорожной жизни почти всегда занимают второе место в котерии, а в критических ситуациях даже получают временный статус лидеров.

Важно понимать, что кочевники постоянно испытывают потребности в самых разных ресурсах, включая эмоциональные. Было бы преувеличением сказать, что такие котерии распадаются медленнее, чем городские группы Сородичей, однако в целом каждый член странствующей котерии знает, что его благополучие зависит от других. Даже если участники такой группы не любят друг друга, они часто жертвуют собственными ресурсами для поддержки своих соратников. Потому что когда наступит их черёд выбираться из смертоносной ловушки, им не поможет ни Князь, ни Шериф, ни другой официальный деятель, к которому обращаются городские вампиры в случае угрозы. Спасти их сможет только другой кочевник.

Само собой, когда речь заходит о ситуации, в которой рискует погибнуть вся группа, кочевники вполне могут бросить своих товарищей. И горе им, если “обречённые” соратники найдут способ выбраться – и начнут охоту на бывших друзей.

Ещё одной важной причиной для разногласий внутри котерии служит простая усталость. Когда вампиры впервые собираются вместе, чтобы отправиться прочь из родного домена, они преследуют общие цели или убегают от общих кошмаров. Однако уже через несколько лет ощущение важности этих поисков (или страха перед преследователями) отступает, порой даже угасая целиком. И тогда вампиры начинают всё меньше замечать положительные качества своих товарищей, но всё больше – их недостатки. За это время они уже успевают по несколько раз услышать все интересные истории и теории своих спутников. В некоторых случаях им удаётся сдержать своё раздражение, но куда чаще они начинают считать окружающих невыносимыми. Это может показаться почти смехотворной причиной для развала котерии, однако именно мелочи, бытовые ссоры и крохотные разногласия чаще всего заколачивают последний гвоздь в гроб, в котором рано или поздно оказывается почти любая группа кочевников.

Помощники

Опытные кочевники знают, что самым ценным ресурсом во время длительных путешествий следует считать вовсе не деньги, оружие или транспорт – а наличие верных слуг из числа обычных людей. Смертные могут вести машину, пока вампиры спят в защищённом от солнца багажнике. Они могут заключать сделки с местными и снимать комнаты в отелях очередного города. А когда ситуация складывается не в пользу кочевников, смертными можно вовремя подкрепиться.

Обычно вампиры относятся к смертным как к прихвостням или даже рабам. Тем не менее, иногда кочевники понимают, что лучший способ добиться доверия состоит в том, чтобы стать друзьями этих людей. Только если смертные будут искренне переживать за

сохранность вампиров, они будут защищать их от угроз даже тогда, когда любой слуга бросился бы искать укрытие.

Примечательно, что другие вампиры обычно считают подобные отношения признаком слабости. У этого явления есть даже сленговое обозначение: “Синдром одетых свиней”. Если вы начинаете покупать одежду для свиней, живущих у вас на ферме, скорее всего, вам следует обратиться к психологу. Если вы признаётесь смертным, что нуждаетесь в их помощи ради выживания, у вас проблемы. Потому что когда придёт время выбирать между своей бесконечной жизнью и краткосрочной, почти комариной жизнью ваших смертных друзей – а такой момент наступает в Реквиеме любого кочевника, – эта слабость может заставить вас сделать совсем не тот шаг, который следует делать вампиру.

Глава третья:
Выживание на ночных дорогах

Составь совет, постанови решение; осени нас среди полудня,
как ночью, тенью твоею, укрой изгнанных, не выдай скитающихся..
Книга пророка Исаии, *16:3*

Вампир, покинувший городские пределы, нуждается в трёх ключевых ресурсах: крови, поскольку она помогает сохранять здравомыслие и контроль, убежище, поскольку оно позволяет дожить до следующей ночи, и транспорте, поскольку он обеспечивает возможность добраться до соседнего города по незнакомой или даже вражеской территории. Умение найти эти ресурсы и гарантировать их сохранность – или расставить приоритеты, когда невозможно получить всё сразу – и отличает опытного кочевника от мёртвого.

Питание

Получить первый из этих ресурсов – кровь – может быть не так просто, как кажется. Вампиры, охотящиеся в родных доменах, обычно сами не понимают, что они давно научились интуитивно чувствовать опасность, исходящую от некоторых людей. Провалы всё равно случаются, однако в большинстве случаев вампиры просто обходят неудобных жертв стороной. Кочевник по определению не может привыкнуть к реалиям незнакомого города. Он не знает, в каких районах орудуют банды. Он не знает, высок ли шанс, что простой бездомный в наркопритоне окажется репортёром или полицейским под прикрытием. Наконец, он не знает, какие кварталы считаются Кормушкой у местных Сородичей – и даже если это нетрудно определить, он не знает, к каким домам лучше не приближаться, потому что они служат убежищами богатейших Сородичей этого города.

Одной из самых эффективных (и бесчеловечных) тактик, к которым кочевники прибегают при посещении незнакомого города, служит операция, известная как Львиный манёвр. Котерия ищет местных вампиров и провоцирует Метку хищника, наблюдая за тем, кто из встреченных ими Сородичей кажется самым напуганным. Вычислив самого слабого из них, котерия дожидается момента, когда он останется один. Затем вся группа за исключением лидера набрасывается на жертву и выпивает её практически досуха. После этого лидер заставляет жертву сделать глоток его собственной крови, образуя Винкулум.

В две последующие ночи он заставляет её ещё раз глотнуть его Витэ, пока привязанность жертвы к нему не станет абсолютной. Хитрость заключается в том, что кочевники заставляют местного вампира самого искать для них пищу или хотя бы давать наводки на самые удобные (и безопасные) места, в которых нет риска столкнуться с другими вампирами. В крайнем случае жертва охотится сама, после чего позволяет кочевникам выпить кровь из неё. Само собой, это часто оканчивается диаблери. Порой кочевники даже *вынуждены* убить своего помощника потому, что регулярное питание его кровью делает их самих жертвами Винкулума.

Иногда кочевники используют такого Сородича как шпиона, особенно если они подумывают остаться в домене надолго. Тем не менее, чем больше ночей котерия проводит в контакте с жертвой, тем выше становится шанс, что она найдёт способ вырваться из-под их контроля. А поскольку все члены котерии, кроме лидера, сами пробовали её кровь (как минимум в первую ночь), хитрая жертва способна сыграть на лёгкой привязанности окружающих к её Витэ и перевернуть всю иерархию отношений с ног на голову. Вполне возможно, за несколько дней она сама станет лидером группы.

Ещё один жестокий метод заключается в том, чтобы подстроить аварию на тёмной дороге: например, положив что-нибудь тяжёлое на асфальт за крутым поворотом. Рано или поздно какой-нибудь подросток, торопящийся домой после затянувшегося свидания,

вылетит с трассы, и котерия сможет как следует подкрепиться. Даже если жертва останется жива и запомнит нападение кровососов, после полученных травм ей никто не поверит.

Кроме того, кочевники часто ищут жертв среди людей, находящихся вне закона. Во многом это вызвано тем, что подобные жертвы едва ли станут обращаться в полицию – а кочевникам есть чего опасаться при полицейских (они могут и не бояться самих блюстителей закона, однако вовлечение полиции часто означает и вовлечение местных вампиров, не заинтересованных в том, чтобы какой-то чужак охотился на их улицах).

Одним из очевидных мест поиска таких жертв служат кварталы красных фонарей. Проститутки работают по ночам (и в большом количестве!), уединяются с незнакомцами и порой исчезают бесследно. Другой очевидный вариант заключается в поиске нелегальных иммигрантов.

Конечно, многие из подобных ограничений возникают только на городских улицах. Когда вампир путешествует между доменами, ему ничего не стоит сбить пешехода на безлюдной дороге или убить его голыми руками. Избавиться от трупа в глуши не составит проблем, но даже если вампир торопится, он может просто оставить тело на месте. Власти решат, что на дороге орудует маньяк или что пьяный водитель сбил человека насмерть. Даже Сородичи в окрестных городах едва ли поймут, что речь идёт о нападении Проклятого.

Убежище

Голод не убивает вампиров – во всяком случае, напрямую. Увы, это невозможно сказать про солнечный свет, и как только кочевник оказывается в незнакомом месте, ему следует начать подбирать место, в котором он сможет укрыться в ближайшие несколько часов. Если понадобится, вампир может провести без крови неделю. Однако без крыши над головой он протянет считанные секунды.

Но главная проблема, связанная с убежищами, заключается даже не в их поиске: ничто не мешает вампиру полностью защитить свой минивэн от солнца или затащить в него гроб. Проблема заключается в том, чтобы гарантировать, что никто не откроет в этом убежище двери и окна, пока вампир будет спать.

Именно по этой причине Сородичи так зависимы от людей. Если вампир может поставить гуля сторожить закрытый контейнер или попросить слугу напомнить служанке в отеле, что ей не нужно убирать в ванной, у него будут шансы увидеть следующую ночь. К сожалению для Сородичей, те места, в которых они проводят дневное время, нередко делают появление охранника подозрительным. Когда прохожие увидят гуля, стоящего возле пещеры в городском парке, или у люка в канализацию, или у дома, который считался заброшенным долгие годы, у них появятся вопросы – или даже соблазн позвонить в полицию. Что ещё хуже, такой соблазн может появиться у местных Сородичей, которые хорошо понимают, что означает появление загипнотизированного охранника возле странного ящика.

Если слуг у вампира нет, но есть деньги, имеет смысл остановиться в самом дорогом отеле, который он только может найти. В таких заведениях вампиру нетрудно попросить обслуживающий персонал помочь ему закрыть номер от солнца (по той или иной причине). Кроме того, если отель расположен в старинном особняке или другом необычном здании, скорее всего, в нём уже будут находиться комнаты, полностью лишённые выхода на освещаемые солнцем участки.

И напротив, вампир может поселиться в настоящей дыре, в которой хозяева перегородили обычные комнаты несколькими дополнительными стенами для получения большего количества номеров (в ущерб их размеру). В таких местах часто попадаются помещения, находящиеся по центру комнаты и лишённые окон. Кроме того, в подобных отелях привыкли к людям со странной внешностью и привычками. В каком-то смысле при посещении этих мест вампир может оставаться самим собой.

При полном отсутствии денег (или отелей в шаговом доступе) вампир может пробраться на подвальный уровень гипермаркета или другого публичного сооружения. Это же касается других зданий большого размера, включая старинные небоскрёбы.

В крайнем случае вампир может найти глубокий водоём, нырнуть в него, после чего закопаться в землю и ил. Возможно, ему понадобится привязать себя к якорю или другому подводному объекту, чтобы его не унесло течением (а в тропических условиях – чтобы его не вытащила из укрытия проплывающая акула). Конечно, он будет пахнуть рыбой и грязью, одежда промокнет и начнёт гнить, а само погружение в воду на долгие часы скажется на психике (поскольку обычно мозг просто отказывается принимать дно водоёма как место для жизни). Однако солнечные лучи не достигнут его, а полиция не сможет даже предположить, куда мог скрыться преступник после того, как запрыгнул в воду.



Наперегонки с солнцем

Городские Сородичи всегда могут узнать время у прохожих или найти ближайший циферблат, чтобы уточнить, сколько осталось до восхода солнца. Кочевники не всегда имеют такую возможность – особенно если они находятся под водой или в лесной глуши. По счастью, вампиры чувствуют приближение рассвета так же, как люди чувствуют наступление ночи. Они испытывают лёгкую, почти незаметную усталость, которую всегда можно преодолеть и которая никогда не сказывается на их физических и ментальных способностях.

Если Рассказчик хочет отразить чутьё времени у персонажа, он может заявить, что персонаж чувствует инстинктивное побуждение к поиску укрытия за несколько минут до рассвета: точное число равно 10 + Силе Крови + Сообразительности – Человечности. Последний фактор важен потому, что Человечность сбивает с толку Зверя, мешая вампиру всецело воспринимать себя как существо ночи.



Транспорт

В отличие от еды и убежища, наличие транспорта не выглядит обязательным условием выживания. В значительной степени это так – однако без транспорта Сородич едва ли сможет долго вести кочевую жизнь. Кроме того, в половине случаев транспорт необходим для того, чтобы вообще добраться до убежища (и, возможно, людей), что косвенно делает его хоть и второстепенным, однако условием выживания на ночных дорогах.

Первым же очевидным вариантом транспорта можно назвать машины – однако внутри большинства автомобилей невозможно спрятаться, за исключением самых просторных и герметичных багажников (и даже тогда вампиру следует удостовериться, что никто не откроет такой багажник посреди дня). К тому же, вопреки распространённому мифу, тонированные стёкла практически не защищают от солнца. С игромеханической точки зрения это значит, что вампир, попытавшийся спрятаться внутри машины с чёрными стёклами, будет получать урон в полном объёме.

Куда лучшим выбором в этом смысле могут считаться автобусы. Помимо просторного салона, в котором можно разместить герметичный контейнер или гроб, автобус нетрудно оснастить электроникой, начиная от телевизора и заканчивая бортовым компьютером. Проблема состоит в том, что автобусы медленны и громоздки, их мало где можно припарковать, они расходуют колоссальные объёмы топлива, требуют денег на дорогие детали, а главное – они привлекают внимание. Когда в захолустный посёлок въезжает автомобиль, местные этого даже не замечают. Когда в него приезжает автобус, все начинают интересоваться, с какой целью его отправили в эти места. Конечно, котерия может выдавать себя за рок-группу, однако это лишь спровоцирует смертных на новые вопросы.

Крупные грузовики во многом идентичны автобусам с точки зрения как преимуществ, так и недостатков. В них достаточно защищённого места, в них легко разместить контейнеры и другие объекты (в том числе нехарактерные для автобусов), однако они требуют ещё больших расходов на топливо и ремонт. Что касается скорости, то они могут разогнаться лишь на широких, прямых участках. И что ещё хуже, если грузовик попадёт в аварию и перевернётся, вампира легко может завалить грудой металла. Возможно, он выживет – но, скорее всего, лишь затем, чтобы наутро с ужасом наблюдать, как спасатели прорезают дыры в каркасе.

Мотоциклы предоставляют вампирам мобильность и скорость – а также возможность достать оружие и стрелять на ходу, если они попали в засаду. Кроме того, наличие Сопротивления или некоторых других Дисциплин позволяет Сородичам предпринимать манёвры, которые редко совершают обычные люди из-за смертельного риска. Проблема состоит только в том, что у мотоцикла не существует багажника, в котором можно было бы спрятаться. Если котерия не владеет Превращением, ей необходимо *всегда* рассчитывать маршрут так, что к концу ночи она будет располагать убежищем.

Вампиры могут путешествовать и на поезде – во многом благодаря скорости и удобству, – однако, по очевидным причинам, они не могут корректировать свой маршрут. Что ещё хуже, в поезде могут оказаться полицейские или другие вампиры, заинтересованные в поимке протагонистов. Само собой, у некоторых старейшин есть собственные локомотивы, построенные ещё в девятнадцатом веке – однако мало в каких странах власти всё ещё позволяют частным лицам использовать железную дорогу в собственных целях.

Хорошим приобретением для вампира может быть плавательное средство – от частной яхты до зафрахтованного корабля. С точки зрения преимуществ и недостатков водные суда аналогичны грузовикам: просторный интерьер, контроль над маршрутом, дорогостоящий ремонт, небольшая скорость (за редкими исключениями) и внимание со стороны властей, потому что вы можете оказаться пиратом или контрабандистом. Но существует ещё один, поистине гигантский недостаток, связанный с плавательными средствами: они тонут. Конечно, вампир вполне может погрузиться на дно или доплыть до берега, но, равным образом, он может потеряться, впасть в торпор от голода, стать жертвой акул или просто оказаться взаперти под завалом бесполезного металла. Наконец, если вампир приплывёт в незнакомое место в дневное время, ему лучше удостовериться, что ни один проверяющий или полицейский не найдёт его тело во время осмотра судна.

Что касается самолётов и других воздухоплавательных видов транспорта, то вампиры практически никогда не летают. Самолёт может подняться слишком высоко и встретить рассвет куда раньше, чем ожидал вампир. Самолёт может упасть. Что ещё хуже, самолёт может упасть и *загореться*. Самолёт может задержаться и отправиться в полёт позже запланированного срока – а значит, приземлиться незадолго до рассвета, если даже не после него. Если вампира решат задержать, он не сможет просто выпрыгнуть за борт. И наконец, если раньше можно было спрятаться в крупном контейнере в багажном отсеке или лечь в гроб, выдавая себя за мертвеца, то в нынешний век терроризма и наркоторговли багаж могут открыть в любую минуту – посреди бела дня. Даже если вампир избежит всех этих проблем, у него могут возникнуть проблемы с бумагами.

Безусловно, Сородичи могут и не обладать собственным транспортом, а путешествовать благодаря пойманным водителям или украденным автомобилям. Увы, первое означает, что им необходимо путешествовать поодиночке или вдвоём (максимум втроём). Котерия, состоящая из четырёх и более кровососов, едва ли ни у кого не вызовет подозрений. Кроме того, им нужно хорошо выглядеть и уметь рассказывать правдоподобные истории. Скорее всего, им также придётся поддерживать Человечность на сравнительно высоком уровне, чтобы не вызывать у смертных водителей иррационального страха. В дополнение ко всему, существуют места, в которых водители или не появляются, или стараются не останавливаться. Наконец, если вампир хочет

склонить водителя к сотрудничеству благодаря психическим Дисциплинам, ему нужно выкроить время, чтобы наладить зрительный контакт: а это трудно сделать, если машина уже тронулась с места и человек смотрит на дорогу.

Что касается краденых автомобилей, то недостатки очевидны: вампир никогда не будет уверен, что его не остановят в самое опасное предрассветное время или на вражеской территории.

Политика и Маскарад

Это может казаться неочевидным, однако кочевники соблюдают Традиции с тем же, если даже не большим тщанием, чем городские Сородичи. Они слишком многим рискуют из ночи в ночь, чтобы создавать себе дополнительные трудности в виде смертных охотников, подозрительных полицейских или преследователей из последнего города, в котором они побывали.

С другой стороны, иногда кочевники видят, что они могут нарушить пару законов, не слишком рискуя быть пойманными. Более того, иногда нарушение Маскарада или даже человеческих законов помогает отделаться от преследователей, устроив опасную для них шумиху. И наконец, кочевники чаще других Сородичей оказываются припёртыми к стенке. Иногда они просто должны найти пропитание или убежище, даже если это означает, что им придётся свернуть шею нескольким полицейским или использовать сверхъестественные способности на глазах у толпы. Порой они сами не осознают, что совершили преступление.

В целом, кочевники обладают высокими шансами на избежание кары со стороны других Проклятых. Тем не менее, они должны быть уверены, что никогда не вернутся в этот домен – и что в городе нет вампиров, готовых выследить и уничтожить любых нарушителей. А поскольку они из личного опыта знают, что вампиры путешествуют за город чаще, чем принято утверждать, у них не может быть абсолютной уверенности, что местный Князь не вышлет за ними целую котерию палачей, Легатов или даже других кочевников, желающих заслужить своё место в домене.

И последнее. Вполне возможно, что в городе уже есть свои нарушители. Может быть, это местные бунтари. Или Свора Белиала. Или другая группа кочевников. Возможно, за ними уже кто-то наблюдает, прекрасно зная, чего можно ожидать от стаи проезжих вампиров. Иногда кочевников ловят и отводят к Князю ещё до того, как они вообще получат возможность что-либо нарушить. А иногда их самих обвиняют в преступлениях, которые совершила другая котерия.

Пустоши и захолустье

Бывает так, что вампир оказывается не просто за пределами домена. Он попадает в уголок дикой природы, столь отдалённый от цивилизации, что здесь попросту негде заручиться чьей-либо поддержкой.

Прежде всего это означает, что Рассказчик имеет полное право назначить игромеханические штрафы, связанные с простым пребыванием в таком месте. По горам трудно перемещаться. Снег ухудшает видимость. Зимней ночью в пустыне можно замёрзнуть.

Кроме того, попытка найти животное (не говоря о смертном) для пропитания требует проверки подходящего Атрибута + Навыка и чаще всего заключается в совершенно буквальной охоте. Такие же модификаторы и проверки могут требоваться при поиске укрытия.

Если вампир хочет проделать путь через необжитое место, Рассказчик может предложить ему сделать бросок на Сообразительность + Выживание. Полный провал означает, что вампир заблудился и должен срочно найти убежище. Новую попытку он сможет предпринять только с наступлением следующего заката. Провал означает, что вампир тратит время впустую, петляя по чаще или пустыне, но может предпринять новую

попытку уже через час. Успех позволяет ему найти правильную дорогу и либо достичь пункта назначения, либо подыскать хорошее убежище. Исключительный успех помогает сэкономить время, топливо и другие ресурсы.

Само собой, всё это касается лишь попыток найти дорогу или преодолеть её без проблем. Даже самая успешная череда проверок не гарантирует, что вампир не столкнётся с разъярёнными оборотнями, безумными духами или просто реднеками, ищущими чужаков на своей земле с оружием в руках.

Огни больших городов

Парадоксальным образом, многие трудности связаны с выживанием вовсе не на природе, а в центре современного города. Если вампир оказывается в незнакомом месте (обычно в другой стране, однако возможны и варианты с переездом в другой регион), Рассказчик вправе назначить штраф, обусловленный непониманием местной культуры. Все Социальные Навыки (кроме Знания животных и невербальных проявлений Запугивания) могут получить модификатор до -3. Это же касается определённых Ментальных Навыков (вроде Медицины, поскольку трудно лечить пациента, не понимая, на что он жалуется). Экспрессия может пострадать от ещё большего штрафа, поскольку всецело строится на чистоте понимания.

Теоретически персонаж может ликвидировать эти штрафы, выучив соответствующий Язык, однако Рассказчик вправе постановить, что герой всё ещё не понимает культуры, в которой он оказался.

Наконец, некоторые проблемы не связаны с игромеханикой. Персонаж вполне может попытаться купить наркотики у полицейского под прикрытием, даже не имея никаких штрафов к общению.

Модификаторы могут коснуться и Физических Навыков вроде Вождения или Выживания, хотя они строятся большей частью на мускульной памяти и обычной логике, что ограничивает этот штраф только -1 пунктом.

Маленькие тоскливые поселения

Образ вампиров редко ассоциируется с захолустными деревнями, сёлами и аулами – и с точки зрения **Vampire: the Requiem**, Проклятые действительно редко живут в подобных местах. Здесь слишком мало людей, которыми можно питаться, а что гораздо важнее – они прекрасно знают друг друга. Попытка убить, похитить, поработить или изменить личность смертного приведёт к тому, что все окружающие заподозрят неладное через считанные часы. В дополнение к этому, местные сразу замечают новые лица в своём поселении. И когда что-то случается, они знают, кто может быть виноват.

Впрочем, хотя Сородичам трудно подолгу жить в таких поселениях, они могут найти себе пропитание, просто проходя мимо. С одной стороны, местные редко выходят на улицу по ночам (даже если в селе есть бар, вполне вероятно, что он открыт только по пятницам и выходным). С другой, вампир может открыто напасть на смертного, не боясь, что за ним вышлют целый отряд полиции. В подобных местах даже нарушения Маскарада нечасто ведут к тем последствиям, которые принято ожидать в городах.

А вот найти укрытие в небольшом городке гораздо труднее, чем достать пропитание. Безусловно, здесь есть убежище – но он уже занято, и едва ли местные не заметят мёртвое тело в углу амбара, когда придут сюда утром. Если поиск укрытия в таком месте не представляет важности для сюжета, игроки могут просто сделать бросок на Сообразительность и любой подходящий Навык со штрафом -1 или -2.

Горячие пески

Наконец, есть места, в которых трудно выжить не только вампирам. Летом в определённых долинах, пустынях и других природных местах температура может достигать необычайно высоких значений.

С игромеханической точки зрения это означает, что для поиска дорог и укрытий персонажам следует делать броски, описанные на предыдущей странице в разделе “Пустоши и захолустье”. Тем не менее, эти проверки проходят со штрафами, достигающими показателей -4 и даже -5. Что ещё хуже, особенности местной фауны могут просто логически не допускать присутствия животных, кровью которых может насытиться даже один Сородич. Конечно, вампиры могут носить с собой запасы искусственной крови, однако в жару они начнут гнить и терять свои питательные качества. Даже если вампиры возьмут с собой смертных помощников, людям будет всё труднее продолжать идти с каждым новым укусом. Не забывайте, что с игромеханической точки зрения такие смертные получают тупой урон из-за воздействия экстремальной температуры. В сочетании с несколькими очками летальных повреждений, полученных из-за укуса, жара может или убить несчастных, или оставить их в бессознательном состоянии.

И опять же, Сородичи, оказавшиеся в подобных местах, не должны забывать о возможности столкнуться с чудовищами, охраняющими свои владения – и давно привыкшими охотиться в условиях ужасающей духоты.

Ледяные глыбы

Почти всё, что было описано в предыдущем разделе, относится и к арктической местности. Здесь трудно найти пропитание (штрафы к охоте легко достигают -5), трудно уберечься от холода, трудно создать надёжное укрытие. Мороз сковывает движения, понижая Скорость, Защиту и некоторые другие вторичные характеристики. Снежные бури вполне могут привести к гибели смертных помощников или даже вампиров.

Спустя одну ночь после пребывания в таких условиях вампиры должны тратить на пробуждение дополнительное очко Витэ, поскольку кровь попросту застывает в их мёртвых венах.

Наконец, здесь хватает своих чудовищ. Представители Ордо Дракул рассказывают, что во льдах сокрыто немало загадок, включая таинственные Гнёзда Вирма. В сущности, персонажи могут прийти в этот недружелюбный край как раз для изучения экзотической аномалии.

Страх и отвращение:
Безумие на открытых дорогах

Городские вампиры часто считают кочевников сумасшедшими *по определению*. В их глазах, всякий, кто покидает домен на долгие годы, давным-давно спятил. Многие понимают, что это стереотип – но хватает и тех, кто гонит кочевников прочь из своих владений, слово бродячих собак.

Безусловно, в начале пути кочевники не отличаются от других вампиров ни в психологическом, ни в эмоциональном плане. Однако долгая, одинокая жизнь, связанная с беспрерывной борьбой, оставляет свой след на психике странствующих вампиров.

Поему это происходит? Прежде всего потому, что кочевники *вынуждены* совершать поступки, ведущие к понижению Человечности и приобретению отклонений. Городские Сородичи играют в жестокие, иногда даже смертельно опасные игры – однако они играют по правилам. Они могут позволить себе смягчать удары. Даже если нет, перед ними редко встаёт решительный выбор: совершить преступление или рисковать головой.

Кочевники делают этот выбор из ночи в ночь. И раз они живы до сих пор, значит, они всегда выбирали первое. С повествовательной точки зрения Рассказчику следует как можно чаще устраивать ситуации, предполагающие нарушение принципов Человечности. Например, в обычных историях вампир редко испытывает соблазн совершить мелкую кражу (нарушение седьмого уровня Человечности) или автоугон (нарушение шестого уровня). Кочевники испытывают этот соблазн практически постоянно.

Кроме того, персонажи редко имеют возможность проявить сожаление о своих деяниях. За исключением случаев по-настоящему запоминающегося отыгрыша Рассказчику рекомендуется не давать игроку бонусов выше +1 к проверкам на получение отклонений.

Ритуалы и Практики

Ниже описаны эксклюзивные ритуалы Фивейского чародейства и Круака, предназначенные для облегчения жизни в дороге. Кроме того, вам встретится череда Практик – способностей, объединяющих несколько Дисциплин для достижения уникальных эффектов.

Равенство темпераментов
(Круак •)

Этот ритуал позволяет вампиру защитить себя от экстремальных условий наподобие летней жары в пустыне, подводного давления или арктического холода. Ритуал действует одну ночь. Он не защищает вампира от повреждений, которые наносит солнечный свет, как и не устраняет штрафов от ран.

Дар солнцепоклонника
(Круак ••)

Если Аколита пробуждают в дневное время, он добавляет успехи, полученные при проведении этого ритуала, к любым проверкам Сообразительности, призванным обеспечить его безопасность. Например, если вражеский гуль попытается открыть окна в его убежище, у Аколита будут высокие шансы заметить это и определить тактику защиты.

Также вампир добавляет эти успехи к значению Человечности в целях определения длительности его бодрствования.

Ритуал длится до следующего заката.

Песнь крови
(Круак •••)

Этот ритуал позволяет сиру, грандсиру, потомкам и другим “родственникам” вампира интуитивно почувствовать, где он находится (даже если он оказался в противоположной точке земного шара).

Ритуал длится до следующего заката.

Кровавый тарантул
(Круак ••••)

Вампир проливает часть своей крови, создавая из неё крупного паукообразного гомункула. Существо обладает следующими характеристиками:

Атрибуты: Интеллект 0, Сообразительность 1, Решительность 1, Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 1, Внушительность 0, Манипулирование 0, Самообладание 1

Навыки: Атлетика 2, Скрытность (Открытое пространство) 4, Выживание 1

Воля: 2

Инициатива: 5

Защита: 4

Скорость: 8 (фактор вида 3)

Размер: 1

Атака: Укус 1 (Л) и яд. Запас дайсов равен успехам, полученным при проведении ритуала.

Здоровье: 2

Смертным укус тарантула наносит летальный урон. В случае с вампирами он отравляет запасы Витэ: кровь начинает гнить в венах Сородича и постепенно выводится из организма. С игромеханической точки зрения это означает, что вместо получения урона вампир утрачивает количество Витэ, равное успехам тарантула.

Существо абсолютно предано Аколиту. Если оно находится рядом с ним в дневное время и чувствует угрозу, оно автоматически пробуждает хозяина. С наступлением заката тарантул расплывается лужицей крови.

Проклятие Агасфера
(Круак •••••)

Вампир проклинает жертву на изгнание из домена. Он должен видеть своего оппонента и победить в состязании Манипулирования + Оккультизма + Круака против Самообладания + Силы Крови жертвы, хотя последняя сопротивляется неосознанно и вне зависимости от результата не понимает, что на неё пытаются наложить проклятие.

В случае успеха колдун заставляет жертву провоцировать Метку хищника *постоянно*, даже при встрече с Сородичами, которые знали её сотни лет. Это может и не привести к её изгнанию из домена, однако со временем жертву начнут избегать даже братья по крови и близкие соратники.

Знак посланника
(Фивейское чародейство •)

Этот ритуал позволяет священникам Ланцеа Санктум пометить избранного Сородича как своего Легата. Благословенные хранят его секрете, гарантируя, что ни один злоумышленник не сможет выдать себя или другого Сородича за Легата. Как правило, знак принимает форму копья, нарисованного на груди вампира. Легат способен заставить его проявиться или исчезнуть простым усилием воли.

Крылья серафима
(Фивейское чародейство ••)

До наступления следующего заката вампир добавляет к Скорости уровень своего Фивейского чародейства, умноженный на полученные успехи. Например, если его Скорость равна 9, Фивейское чародейство 3, а проведение ритуала дало 2 успеха, вампир добавляет к Скорости 6 очков до общего значения 15. Если вампир передвигается бегом, он удваивает уже модифицированное значение Скорости (в вышеприведённом случае до 30).

Странным образом ритуал перестаёт действовать при активации Стремительности.

Глаз писаря
(Фивейское чародейство •••)

Вампир способен запомнить огромный объём информации с кристальной ясностью и в предельно короткие сроки. Он автоматически сохраняет её в памяти на протяжении нескольких месяцев, точное число которых равно значению его Интеллекта. Сразу по истечении этого срока информация полностью удаляется из его памяти. Это обусловлено предназначением ритуала: обычно его проводят для того, чтобы помочь Легату запомнить десятки страниц ценных сведений или указаний. Конечно, Легат может передать эти сведения другим вампирам или записать их где-то ещё, однако последнее считается непростительным преступлением.

Священное убежище
(Фивейское чародейство ••••)

Эффект этого ритуала можно наложить только на комнату или другое помещение, стены которого не превышают 30 футов в длину. Ритуал пресекает попадание солнечного света в защищённую территорию, организуя события так, что это выглядит вполне естественно: снег полностью залепляет окно, ветер подтаскивает к отверстию тучи пыли и так далее. Эффект заканчивается спустя один час после заката. Хотя этот ритуал спасает вампира от солнца, он не препятствует пламени, искусственному свету и другим явлениям, потенциально способным помешать Сородичу.

Вампир может наложить этот эффект только на уже существующие убежища. Он не может провести этот ритуал в открытом поле, чтобы окружить себя “защитным кубом” из пыли, земли и песка.

Кочевые Практики

Большинство этих Практик имеют ценность только в дороге, однако некоторые из них могут заинтересовать и простых Сородичей. В последнем случае игроку или Рассказчику следует объяснить, как вампир, привыкший к городской жизни, сумел освоить искусство выживания за пределами домена. Вероятнее всего, он прошёл обучение у кочевника, который вполне может быть его Наставником.

Кошачье лазанье
(Мощь •, Превращение •)

Эту Практику разработали вампиры, заметившие, что сочетание Мощи и Превращения может быть ценным не только в бою. Вложив очко Витэ, кочевник отращивает коготки, позволяющие ему лучше цепляться за вертикальные поверхности. Это удваивает расстояние, которое персонаж может покрыть за раунд во время лазанья (до 20 футов за успех). Если речь идёт о продолжительном действии, персонаж может делать бросок каждый раунд, а не раз в минуту.

Освоить эту способность можно за 5 очков опыта.

Железная плоть
(Превращение •••, Сопротивление •)

Вложив очко Витэ, персонаж временно делает своё тело жёстким, как гранит или железо. Он получает рейтинг Брони, равный Сопротивлению. Эффект длится на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно Превращению. Броня защищает вампира от любых физических повреждений – от выстрелов до аварий. На всё время действия этой Практики персонаж утрачивает равнозначное количество пунктов Скорости и Инициативы. По этой причине он может сознательно ограничить уровень своей Брони, соответственно потеряв меньше пунктов Инициативы и Скорости.

Освоить эту способность можно за 12 очков опыта.

Любовь в крови
(Сопротивление ••, Доминирование ••)

Рассказывают, что эту способность обнаружил в себе кочевник, наткнувшийся на группу местных Сородичей и едва не ставший их жертвой. Необъяснимым образом вид крови, вытекающей из его ран, начал гипнотизировать агрессоров.

Вложив очко Витэ, персонаж наделяет свою кровь успокаивающим эффектом. Он не получает штрафов за раны при использовании Доминирования и вместо этого приобретает равнозначный бонус. Например, если у него осталось лишь 2 очка Здоровья, вместо штрафа -2 он получит бонус +2 к проверкам Доминирования.

Практика действует только на вампиров, и лишь при условии, что они видят или чуют кровь персонажа.

Освоить эту способность можно за 10 очков опыта.

Естественный камуфляж
(Затемнение ••••, Анимализм •)

Вампир заставляет окружающих воспринимать его как безобидное животное. Перед активацией Практики он должен провести минуту, общаясь с любым животным по своему выбору с помощью первого уровня Анимализма. Затем он вкладывает очко Витэ и проходит проверку Манипулирования + Знания животных + Затемнения. В случае успеха он окружает себя иллюзорной аурой, которая заставляет разумных существ воспринимать его как животное того вида, с которым он наладил контакт. Персонаж не приобретает никаких качеств, связанных с этим животным: так, он не может летать, стремительно бегать или проявлять чудеса выносливости, присущие определённым созданиям.

Животные автоматически разоблачают эту иллюзию. Другие существа, включая вампиров, могут сделать бросок на Сообразительность + Самообладание, чтобы заметить обман.

Эффект длится до окончания сцены.

Освоить эту способность можно за 15 очков опыта.

Отравленный кубок
(Доминирование ••••, Величие ••)

Вампир должен подчинить себе смертного с помощью Доминирования и заставить его выпить несколько капель своего Витэ. При этом он должен отчётливо представить себе другого Сородича, против которого будет направлено действие этой способности, и вложить очко Витэ. После этого персонаж предлагает смертного в качестве дара выбранной жертве.

Как только жертва пробует кровь смертного, Практика вступает в силу. Кочевник пассивно проходит проверку Интеллекта + Экспрессии + Доминирования против Решительности + Силы крови жертвы. В случае успеха он предстаёт в глазах жертвы достойным, величественным союзником. До окончания сцены персонаж получает бонус к Социальным броскам, равный полученным успехам, но только при взаимодействии с жертвой (и исключая Дисциплины). В случае провала он не добивается никакого эффекта, в случае полного провала – заставляет жертву почувствовать, что смертный проклят или отравлен. Исключительный успех позволяет добавлять означенный бонус и к Дисциплинам.

Освоить эту способность можно за 18 очков опыта.

Хищный рык
(Доминирование ••, Анимализм •)

При столкновении с животными, представляющими для котерии неудобство или опасность, персонаж может вложить очко Витэ и издать устрашающий рык. Если он успешно проходит проверку Интеллекта + Знания животных + Доминирования – Решительности жертвы, все звери в пределах 10 ярдов за каждый успех отступают и не представляют угрозы для Сородича на протяжении нескольких часов (точное число которых равно полученным успехам).

Освоить эту способность можно за 7 очков опыта.

Чудовищное святилище
(Кошмар ••, Превращение ••)

Персонаж вкладывает два очка Витэ, погружаясь в землю с помощью второго уровня Превращения и одновременно окутывая себя пугающей аурой. Всякий, кто приближается к месту его отдыха, чувствует необъяснимый ужас. Вампир проходит проверку Манипулирования + Эмпатии + Кошмара против Самообладания + Силы Крови жертвы. В

случае успеха он заставляет жертву обойти его временное пристанище стороной. Если жертва решает остаться, она получает штраф на все действия, равный успехам вампира.

Эффект прерывается в начале следующей ночи.

Освоить эту способность можно за 12 очков опыта.

Чутьё на Зверя
(Анимализм •••, Ясновидение •••)

Вампир, обладающий этой Практикой, способен выслеживать знакомых ему Сородичей по неуловимому следу, оставленному их Зверем. Для активации этой способности он должен вложить очко Витэ и набрать в продолжительной проверке Сообразительности + Выживания + Ясновидения число успехов, равное 11 – Силе Крови жертвы. Преследователь делает бросок каждые полчаса.

С наступлением рассвета солнечные лучи выжигают следы, оставленные Зверем жертвы, и персонаж утрачивает возможность догнать её. В дополнение к этому из-за постоянной ориентации на неуловимую ауру Зверя персонаж страдает от штрафа -1 на проверки сопротивления безумию.

Освоить эту способность можно за 20 очков опыта.

Стальной защитник
(Доминирование ••••, Сопротивление •)

Вампир вкладывает очко Витэ и касается слуги, подчинённого ему при помощи Доминирования. С этого момента и до окончания сцены слуга получает очки Здоровья в размере, равном Сопротивлению протагониста. Если в роли слуги выступает другой вампир, владеющий Сопротивлением, он не получает дополнительных очков Здоровья, однако может пользоваться тем уровнем Сопротивления, которым владеет протагонист.

Освоить эту способность можно за 20 очков опыта.